bonus

naš jedini časopis o igrama za konzole

Bel Soft

Igra meseca
Final Fantasy X-2

FINAL FANTASY X-2

broj 37 · godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € · Bih 7 KM · MK: 180 DEN



www.bonus.co.yu

Rešenje igre
Tony Hawk's Underground

Excluzivna najava
Gran Turismo 4



Legacy of Kain Defiance



Lord Of The Rings:
Return Of The King



Ratchet and Clank 2





NINTENDO
GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!



9.900 din

kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Genneral

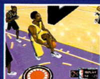














Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Broj 37 · Godina IV

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Nikola "Nick4life" Jovanović

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. Februara 2004.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије, Београд
79
БОНУС : на{ једини асопис о играма за конзоле
- Год. 1,
бр. 1 (2000) -. - Београд : П.А.З.И. Пресс,
2000- (Београд : Колортон) . - 29 цм
МесеЁно
ИССН 1450-8400 = Бонус (Београд)
ЦОБИСС.СР-ИД 71118082



Evo nas i u 37. broju Bonusa, našem drugom... prvom u novoj 2004. godini. Nadamo se da ste se lepo proveli za vreme praznika, odmorili na raspustima i odmorima i imali vremena za igranje igara. Takođe, nadamo se i da vam je naš prošli broj obeležio taj praznični period. Kao što smo u njemu najavili, sada imamo kompletno redizajniran časopis, prilagođen našoj novoj politici, kao i vašim zahtevima koje smo veoma pažljivo analizirali (haha). Stigle su i prve kritike za prošli broj. Delujete prilično zadovoljno, što nam je posebno drago, i nadamo se da će i ostali kojima stara redakcija toliko nedostaje uskoro sami uvideti naše kvalitete... Nego da pređemo na stvar. Nova godina je počela i imamo toliko novih igara iz prazničnog perioda... U ovom broju nastavljamo tradiciju exkluzivnih najava, pa ćete na tim stranama ovoga puta čitati opširnu exkluzivnu najavu vožnje koju svi čekamo - Gran Turismo-a 4. Izbacili smo silne 'teme broja' ovoga puta iz časopisa, pa su sada autorski tex-tovi tipa 'Istorija Konzola' imenovani editorialima, a pregledi domaćih dešavanja i turnira, kao ovaj pregled WE7 lige, sada spadaju u 'special' rubriku. Još neke rubrike su promenile imena, ali ćete to sami otrkiti uskoro. Igra meseca je ovoga puta Final Fantasy X-2 (ne, nećemo više kasniti po 5 meseci sa opisima novih FF igara, hvala na pitanju) koji još nije ni izašao u Evropi, ali će verovatno do vremena kada budete čitali ovo. Tu je i novi Legacy Of Kain, nastavak koji je dosta obožavalaca čekalo, kao i poslednji deo Lord Of The Rings-a. Pored novih igara za PS2, opisali smo i dve nešto starije igre za istu konzolu koje su nepravedno izostavljene prošle godine - unikarni horror Clock Tower 3 i odličan NeoGeo port - Metal Slug 3. Videćemo da ovo postane i navika, jer je mnogo dobrih naslova prošlo neprimećeno, pa ćemo obično posle opisa svih najnovijih igara ubacivati po jedan ili dva opisa 'preskočenih' PS2 igara. XBOX i Cube opisi nažalost nisu povećani u ovom broju, pa tako oba sistema i dalje imaju po dva opisa, ali plan da se te sekcije povećaju ostaje i radićemo na tome, zato bez brige. Ostale nove rubrike koje smo vam predstavili u prošlom broju su tu i dalje, i nastavićemo da dodajemo nove vremenom. Šaljite nam kritike, komentare i predloge kao i uvek, a sada kao što sam najavio u prošlom broju, predstavljanje nove redakcije. Za sada ćete morati da se zadovoljite našim pro-opisima, za sličice i par reči od svih autora pogledajte sledeći broj!

Stalnu ekipu čine:

Nikola Dolapčev, poznatiji kao [forsaken demon], poznat svima kao autor vesti na Emulation Galaxy sajtu i autor mnogih opisa za igre na konzolama i PC-u u mnogim domaćim igračkim medijima, za nas piše tekstove skoro za sve sisteme.

Dalibor Tintor, koga čitate potpisanog kao Camex, je jedan od najvećih fanova animea, C64 i NeoGeo arkada kod nas, mada to baš i ne ulazi u temu ovog časopisa. Camex je tu da nas zaseni svojim opisima koje moramo da skraćujemo da bi stali na 4 strane. Specijalnost su mu 2D klasike, kao i specifične igre za mnoge sisteme uključujući PS2 i PS One.

Danilo Mićkovic, Grunt, je mlada nada koja nam takođe dolazi sa spomenutog sajta, usko je specijalizovan za PS2 opise i ima dugu kosu.

Milos "Lord" Dodić, je mlada nada koja nam takođe dolazi sa spomenutog sajta, usko je specijalizovan za PS2 opise i ima dugu kosu... Ne ovo nije štamparska greška opis je isti kao i Grunt-ov, a gde je razlika? Možda ćete nam vi to reći.

Branislav7 je naš dopisnik iz Australije koji se bavi isključivo GameCube-om (govori dosta o zastupljenosti konzole kod nas, zar ne?), Branislav je veliki Nintendo ljubitelj i takođe ima veze sa spomenutim sajtom. (Zar nemamo svi?)

Imamo i dosta one-time saradnika koji će se ili skrasiti u časopisu uskoro ili pisati povremeno... među njima su ovom broju

Luka Zlatić poznatiji kao Lex, Jovana Eričić poznatija kao Jovana Eričić (da, imamo i članove iz stare redakcije), a u prošlom broju tu su bili (a vratiće se uskoro) Mihailo Tešić, svi ga znate od ranije, pisao je za stari Bonus, Bojan Barać sa svojim veoma 'maštovitim' nadimkom BojanB i XBOX opisima (koji su vam se svideli za pravo čudo!) kao i Ivan "GBA čovek" Ljiljak Vukajlović čiji nadimak na poseban zahtev nećemo spomenuti... Ako smo nekoga preskočili to je verovatno namemo ili se još nismo sabrali.

I to je to... a da, tu sam i ja, vaš novi urednik Nikola "Nick4life" Jovanović, poznat pre svega po svojoj skromnosti, svojim sajtovima i činjenici da sam uradio mnogo toga na domaćoj igračkoj sceni na net-u, like it or not.

INSIDE


GT4 12


DRIV3R 15

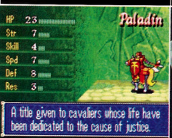

FINAL FANTASY X 2 24



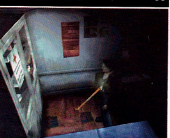
XIII 28


METAL SLUG 3 56


FORD RACING 2 66



FIRE AMBLEM 73


SILENT HIL 78

RESENJE



T.H.U.G. 88

Sva vaša pisma, crteže i kritike, moćete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@verat.net. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 72 72 522 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete naći i na sajtu www.bonus.co.yu!!!

Sve i svašta (1)

Pozdrav za Bonus i čitaoce. Imam par primedbi pa ih čitajte:

1. U opisima igara izdvajate segmente iz opisa i uveličavate a mi istu stvar čitamo 2 puta. Mislim da je to potpuno nepotrebno

2. Niste upisali da li igra može da se nabavi u CD formatu. Razlog nije potrebno da pojašnjavam

Vraćanje top liste USA i Japan su pun pogodak možda fali još UK i SCG top 10. Potpuno ste zaboravili na majstor ACU. Možda čovek ima još nešto da kaže. I još jedna primedba toliko ste trubili o FF X - 2 a niste je opisali. Mislim da bi to trebali uraditi u januarskom broju. Srećne božićne i novogodišnje praznike redakciji i svim čitaocima BONUS-a od NIKOLE, i da iduće godine budete još bolji."

Papić Nikola

bonus

Pozdrav,

1. To su citati koji treba da privuku ljude na čitanje opisa, ljude koji samo prelistavaju Bonus. Videćeš da su citati sada bolje raspoređeni baš kao u bilo kom drugom normalnom časopisu.

Stavka 2. ti je mnogo opširna ali evo odgovora.

2. Problem oko CD/DVD izdanja smo razjasnili već, zar ne? Neće više biti promovisanja piraterije, a za informacije na čemu je neka igra ripovana moraćete da posetite net. USA i Japan liste se preuzimaju sa relevantnih sajtova, UK lista bi dobro došla, ali SCG... šta bismo mogli da koristimo za formiranje te liste? Prodaju originalnih igara u Beosoft-u? Yeah sure. Majstor Aca verovatno i dalje trazi DivX player za PS2 koji NIKAKO i NIKADA neće postojati, šta više može da kaže... Očekujte uskoro Majstora ZMAJA koji će uleteti na njegovo mesto i oživeti ovu rubriku. FFX-2 u Evropi izlazi tek sada, a mi smo opisali NTSC verziju za ovaj broj... ranije nije moglo.

Sve i svašta (2)

Dobro nam došli

Prvo želim da vam poželim puno sreće u budućem radu a zatim da vas ispravim, iako pokazujete potencijal naši miljenici će ostati neprevaziđeni. Nadam se da se neljutite shvatite ovo kao kompliment. A sad da vas pitam nešto: 1. U kojem formatu mogu da šaljem svoje crteže, 2. Dali bi mogli da objavite spisak svih igara opisanih u svim dosadašnjim bonusima, 3. Dali postoji ikakva mogućnost da će se nastavit M.G.S. serijal pod imenom neke druge kompanije, 4. Dali ste voljni da uvedete rubriku "pomagajte drugovi", 5. Dali ste čuli za magazin "Level" ja imam jedan broj i to prvi još iz davne 96. godine ali posle toga kao u zemlju da je propao! Zero"

Slobodan

bonus

Zdravo Slobodane,

1. Svoja dela možeš da nam šalješ u jpg formatu, samo vidi da budu neke rezolucije pogodne za štampu (Neki minimum bi bio 1024x768).

2. Taj spisak ni sami još nismo napravili... radi se na tome, bilo je sadržaja, a objavljivanje toga u časopisu i nije toliko loša ideja!

3. Ne postoji i zašto bi? KONAMI-ju ide odlično... MGS3 'samo što nije'

4. Možda bismo i mogli...

5. Da, čuli smo za Level. Ako hoćeš da znaš celu priču oko toga poseti sledeći link (ništa ne prodajemo na sajtu, niti Level postoji više... tako da mislim da je ovo ok :))

www.emulationgalaxy.co.yu/emuforums/viewthread.php?tid=2559

Ima nas raznih...

Pozdrav živim legendama konzolaških igara!

Ako uzmete u obzir da sam ovih dana kupio sve brojeve "Bonusa" od broja 14 pa naviše, doćićete do zaključka da ovo pismo morate objaviti. Stari sam vuk po godinama (29) ali mlad lav po igračkom stažu (2 god.) i dovoljno merodavan da vam upitim par pohvala i simboličnih kritika. Mada imam PS2 konzolu, planiram da je zamenim za X-Box, pa samim tim priželjkujem i malo više opisa Xbox igara, jer ta konzola je savršenstvo koje to zaslužuje. A što se tiče opisa igara za razne colore, advance i ostale džepne bilijare mogu vam reci da od svih igrača koje poznajem - njih 50 najmanje, niko nema nijednu od dotičnih konzola. Toliko o njihovoj zastupljenosti kod nas. (Znam, X-Boxa ima još manje, ali ....)

Kad me put nanese u BG, jel mogu zaviriti u vašu redakciju? Sve vodim na piće i klopu, obećavam! To nije mito već znak poštovanja prema vama. Pozdrav svima a posebno ljubaznoj N.N. ženskoj osobi od koje sam naručio dotične brojeve Bonusa

Duda Silni

bonus

Dudo, sa 29 godina bi do sada trebalo da znaš da je naša igračka scena veoma... hmmm... čudna i drugačija od one u svetu, pa su tako i mnogi svuda ekstremno popularni sistemi ovde jako slabo zastupljeni, tako da ne možeš objektivno da sudiš o kvalitetu nekog sistema na osnovu toga kako prolazi kod nas. XBOX gotovo da ne postoji ovde, ali što da ne, ako nalaziš igre koje voliš na njemu vredi ga nabaviti. Opisa za XBOX, baš kao i za GameCube, će biti više, to možemo da ti obećamo.

Što se tiče tvoje ponude za klopu i piće nismo sigurni da li je upućena nama ili prošloj redakciji tako da ćemo prekočiti to.

DRAGON BALL Z 4LIFE!!!

Zdravo,

Najlepše bih vas zamolio da na poster stavite likove iz "Dragon Ball Z", serijala, pošto sam veliki fan svih manga crtaća. Takođe biste mogli da opišete igru za PS2 "Dragon Ball Z Budokai". Na internetu sam video da je proglašena najboljom tabačinom godine. Ja to potvrđujem ->60 poteza ima svaki lik. Samo me još zanima gde se mogu nabaviti CD-ovi sa soundtrack-om iz serije. Ima ih 6 i svi su za PS2.

Unapred zahvalan

Marko Đuričić (imam sva 35 broja Bonusa)

bonus

Dobijamo neverovatno mnogo Dragon Ball Z crteža od čitalaca i u ovom broju objavljujemo dva... a poster iz Budokai-a možemo da obećamo tebi i hordama DBZ fanova za sledeći broj kada ćemo opisati i ovu odličnu i nepravedno ignorisanu igru. Ne znam šta si hteo da kažeš sa tim da su OST-ovi iz serije za PS2? Verovatno da koristiš PS2 kao player za Audio diskove, što da ne? :) Diskovi se inače ne mogu nabaviti kod nas pa pokušaj na Internet-u, legalno ili sa nekim p2p programom za razmenu muzike.





PISMO MESECA

ДРАГА РЕДАКЦИЈО

Дугогодишњи сам верни читалац часописа "БОНУС" (имам све бројеве осим бр.27 и све сам их много пута прочитао, чак и описе игара за конзоле које никад нисам имао . Комплетна решења су ми више пута помогла да одиграм неке добре игре које никада не бих прешао без помоћи . Такође међу моје омиљене рубрике спада и "трикови и шифре" где се могу наћи згодне "цаке". Радују ме кадровске промене у редакцији зато што обећавају још бољи и лепши наш једини часопис о играма за конзоле. Поздрави и онима који су отишли јер су се добро нарадили ових година и омогућили свим игроманима да уживају у лепо дизајнираним описима нових игара и актуелних догађања у свету игара.

Желим да похвалим изглед броја 36. Све рубрике ми се допадају. Као и већина читалаца волео бих да убудуће буде још више страна, по истој цени, више описа игара, трикова и шифри.

Пуно поздрава
СРЕЋНА НОВА ГОДИНА
И БОЖИЋ
И пуно успеха у раду жели вам ваш верни читалац из Пожаревца

Слободан Марковић

FAN ART



SMS MESECA

Sajt www.emulationgalaxy.co.yu mnogo loše piše o BONUSU! Šta ste im se zamerili? BONUS je bio, jeste i biće najbolji šasopis u SRBIJI! Puno pozdrava BONUSU! Cvele

- Mnogo su loši ti Emulation Galaxy momci, ne znamo stvarno šta smo im skrivili ;) Ironičnost ove poruke, a i odgovora ćete shvatiti ako posetite spomenuti sajt..



Marko Đuričić

Napisite nam listu novih clanova redakcije.

Pogledaj prvu stranu ovog broja!

U proslom broju je bio prijedlog da se ispod slika napise smijesan komentar ispod slika. Odlican prijedlog i podrzavam ga, ali to vec ima casopis GAMER.

-Pa da, ali zar to ne bi trebalo da ima svaki igracki casopis?

Bonuse, bonuse? Zasto ste se promenili tako naglo u ovom novom broju!

- Naglo? Izgleda da je jedino tako moglo. Kako si zamišljao blagu promenu?

Alo nova garnituro-prijatno ste iznenadjenje. duda slini

- Hvala, znamo da nisi jedini koji misli tako!

Vratite stari igromer ovo nista nevalja

- U prošlom broju nije bilo druge nego da postojeci igromer prilagodimo našem nacinu ocenjivanja igara. Kako ti se svida sadašnje rešenje?

Pozdrav "novom" bonusu! Vrijeme je bilo da se promjeni redakcija, vi ste vecmalo bolji ali mi je povrsan igromer, plitke ocjene ali su opisi bolji! Pozdrav iz BIH!

- Igromer je bio kakav je bio, sada je napokon onakav kakav smo želeli od pocetka. Text o tome kako ocenjujemo igre citaces verovatno u ovom broju.

Vidim da ste hteli da modernizujete izgled i sadrzaj chasopisa. Ono shto ne vidite je da niste drugaciji od ostalih (mnogo lichite na PSX i druge,a PSX je shit). Opisi su dosadni. Stari BONUS je bio mnogo neozbiljniji, originalniji. Ipak je shteta shto nemate konkurenciju u Srbiji. DEJAN iz VRCINA

- PSX? Stari Bonus je bio neozbiljniji i tako dalje... mi nismo takvi i to je to, ali imamo svoju originalnost koju ceš verovatno shvatiti vremenom. Što se konkurencije tice mi bi voleli da je imamo tj. da je naša scena toliko velika i raznovrsna ne za dva vec za deset igrackih casopisa...

Nemojte multiplatformne igre da zgurate u kategoriju igara zaPS2 nego napraviteposebnu kategoriju za takve igre

- Tacno je da mnoge igre izlaze kao multiplatform izdanja u zadnje vreme ali ipak postoji dosta razlicitosti u verzijama tako da je jedan opšti opis najcešce nemoguc. PS2 je do sada imao prednost jer je koncepcija casopisa bila takva ali videcemo da nademo neko alternativno rešenje za opise multiplatform igara u buducnosti.

Evo i da Vas malo pohvalim,ne hvalite toliko Xbox kao vasi prethodnici,koji su delovali kao Microsoftovi PR-ovi,jel je bilo u fazonu XBOX-najbolji,PS2-sr**e.

- Drago mi je da i pored BojanB-ovih pro-XBOX textova misliš da ne hvalimo XBOX toliko :) Trudicemo se da održimo zdrav tj. realan stav... poštujemo sve igracke sisteme naravno.

Ako ste jos uvek u duhu promena,uradite redizajn logo-a i naslovne strane,jel ovako deluje suvise deciji,kao decja bojanka,uradite ga malo vise u profi fazonu.

- Eh... sad... mi ga nismo dizajnirali. Takav je kakav je i tu je od pocetka pa je postao prepoznatljivo obeležje casopisa, koje sada ne bi mogli da zamenimo i da hocemo. Ono što vec možemo da obecamo su ozbiljnije i lepše naslovne strane baš kao na ovom ili prošlom broju.

Nova redakcijo!, vec mi se ne dopadate, BojanB pogotovu, kakav bre Project Gotham Racing 2 bolji od GTA3, jesi li ti normalan, GTA3 je nedodirljiv, najbolji, LEGENDA!!

- Pre svega BojanB nije poredio Project Gotham Racing 2 sa Grand Theft Auto 3 vec sa Gran Turismo 3. Cak i da si dva puta napravio grešku u kucanju i mislio na GT3 - PGR2 je i dalje po mnogima na XBOX-u ono što GT3 na PS2 i jedini i najbliži konkurent istom (iako se ustvari radi o dve veoma razlicite igre).

Hocu da igram Halo na PS2,Xbox dobi i MGS2,GTA3 Vice City,Silent Hill,Wining Eleven,Crash Bandicot-a,itd.,a PS2 ni jednu igru zauzvrat saXbox-a,nije fer!

- Hm... PS2 ce dobiti od XBOX-a (na neki nacin) Sonic Heroes kao i veoma verovatno megahit sa na XBOX-u zasnovanih arkada - OutRun2. Za ostale stvari, šta da se radi... (osim da se nabavi XBOX ;)) Ako ti je za utehu PS2 ima daleko više excluziva od XBOX-a.

Šta je sa GTA4? Kad izlazi? Da li ce u njemu biti vise automobila nego u GTA2?

- Da li svi naši citaoci imaju obicaj da mešaju skracenice GT i GTA ili šta? Ukoliko si mislio na Grand Theft Auto (a verovatno nisi), cetvorka nije još zvanicno najavljena, a i pitanje je da li ce uopšte i biti za neku od konzola sadašnje generacije. Ipak bice jos GTA spin-off igara kao što je bio Vice City za PS2 dok ova generacija ne odsvira svoje.... I da, sigurno ce imati više automobila od dvojke :) (koliko je dvojka uopšte imala? ne mnogo). Ukoliko si mislio na Gran Turismo (a predpostavljamo da jesi) pogledaj rubriku "Na vidiku" u ovom broju uz informaciju da ce Gran Turismo 2 i dalje ostati igra sa najvecim brojem vozila ikada.

IMA BOGA!!! U potpunosti podrzavam promene u redakciji, i zeleo bih da mi odgovorite na neka pitanja: 1. Kakav je vas komentar na opis novog Tomb Raidera iz 33 broja?! 2. Dali je bonus prekinuo saradnju sa autorom koji se potpisivao sa "olosh"? 3.Hocete li objaviti resenje za novog Tomb Raidera?

- Hvala, hvala! Cenimo podršku, i ovakve porukice nas uveravaju da i ovde postoje ljudi kojima je stalo.

1. Jedini komentar koji mogu da dam na onakav i slicne opise (a da ostanem necenzurisan) je da upravo takve stvari više neceš vidati na stranicama ovog casopisa!

2. Uroš Tomic, potpisivan "olosh" kao i mnogim drugim "veselim" nadimcima više nije clan redakcije.

3. Verovatno u sledecem broju.

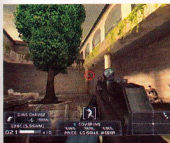
U ime PS2 vratite u igromeru na cemu je igra izasla CD ili DVD ljudi st to krvavo izglasali.Na cemu su izasle igre CASTELVANIA i ROBOTECH PS2.Stavite u nove igre FFX-2.Za uzvrat, viodeo sam FF VII-2 slike iz filmskih animacija.

- Ne možemo u isto vreme da promovišemo originalne igre i da pišemo na kom je medijumu neka igra ripovana. Imaj na umu da sva piratska izdanja izlaze na DVD-u, ponekada i na CD-u ali jako retko bez veceg kasapljenja sadržaja. FFX-2 je igra meseca kao što si sigurno primetio, a "FFVII-2" tj. FFVII: Advent Children DVD film je takode najavljen u ovom broju u rubrici vesti.

Autor:
FILIP PERIĆ

Rainbow Six 3 potvrđen za PS2

Ubisoft je objavio da će izdati PlayStation 2 verziju Tom Clancy's Rainbow Six 3 tokom marta. Igru će sačinjavati nekoliko novina koje nisu bile implementirane u XBOX verziji. Rainbow Six 3 za PS2 će imati jednu dodatnu misiju kao i nekoliko dodatnih multiplayer mapa. Među novinama je i potpuno novi split-screen mod, koji će omogućiti kooperativnu igru dva igrača. Glasovna komunikacija preko slušalica je takođe podržana kako bi se olakšalo davanje komandi AI saborcima. Rainbow Six 3 predstavlja jednu od najrealnijih taktičkih antiterorističkih igara koja se jako dobro prodavala na XBOX-u i PC-ju.



Rainbow Six 3 slučajno reklamira porno sajtove

CNN je nedavno otkrio sramotni, ali istovremeno i smešni propust koji je načinjen u Tom Clancy's Rainbow Six 3. Evo o čemu se radi: na jednom nivou u ovoj popularnoj taktičkoj pucačini, preko zida velikim slovima je ispisana adresa jedne internet stranice. Ubisoft je očigledno nameravao da kupi ovaj domen, ali ispostavilo se da su developeri kompletno zaboravili da to urade i igru takvu lansirali. Nekoliko nedelja kasnije, Tony Ashcraft je primetio adresu dok je tamanio teroriste na svom XBOX-u. Kada je otkrio da je domen slobodan na prodaju, odmah ga je otkupio sa idejom da ga kasnije proda po skupljoj ceni. U želji da poveća posećenost sajta, čineći cenu domena tako skupljom, na sajt je okačio linkove ka najpopularnijim hardcore pornografskim sajtovima. Ubisoft je razumljivo razdražen ovim događajem, dok Ashcraft misli da nije ništa pogrešno učinio. "Igra je napravljena za ljude starije od 18 godina. A ako ste stariji od 18, onda po zakonu možete da iznajmite ili kupite pornografiju u većini država", rekao je Ashcraft za CNN. Za sada se ne spominje nikakav patch koji bi ispravio ovo preko Xbox Live-a, a Ubisoft tvrdi da istu grešku neće ponoviti sa PS2 verzijom igre.

Final Fantasy VII-2 nije ipak igra

Ranije spekulacije, da se radi na igri Final Fantasy VII-2, pobijene su na nedavno održanom Tokyo Game Show-u. Square-Enix je tada održao konferenciju za štampu i u nekoliko navrata puštao trejlere kompjuterski generisanog filma, za koji se ranije pretpostavljalo da su u pitanju sinematici iz nove igre. Tada je zvanično najavljen Final Fantasy VII: Advent Children kao nastavak Square-ovog najprodavanijeg ostvarenja (FFVII), ali ne u formi igre, već kompjuterski generisanog filma. Film treba da traje između 70 i 80 minuta i biće dostupan samo na DVD-u. Radnja se odvija dve godine posle kraja Final Fantasy VII igre, a karakterisaće ga 20 likova, među kojima su Cloud i Sephiroth. Ali zašto film, a ne igra? Sve je počelo pre godinu dana kada



je kompanija Visual Works (koja radi animacije za Square) uradila vizuelnu prezentaciju sa tematikom Final Fantasy VII. Posle izvesnog vremena dogovoreno je sa Square-Enix-om da se projekat proširi i napravi nastavak FFVII priče. Pošto je Visual Works razvojni studio kompjuterski generisanih filmova, oni nisu imali neophodne resurse za pravljenje igara i stoga nisu mogli postojeći materijal da pretoče u igru. Kao rezultat toga, gledaćemo CG (computer generated) film visokog kvaliteta sličan Final Fantasy: The Spirits Within-u. Bitno je spomenuti i to da je veliki broj ljudi koji rade na ovom projektu doprinelo razvoju Final Fantasy VII igre. Film bi trebao da bude završen do leta, a za sada je urađeno oko 15% filma . Novi trailer za film će doći uz Final Fantasy X-2 International igru, a za više informacija o filmu posetite http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac

Novi, prilagodljiviji Splinter Cell

Igračima kojima je Tom Clancy's Splinter Cell bio isuviše lak ili pak suviše težak, neće imati isti problem sa njenim nastavkom. Ubisoft je otkrio da će Splinter Cell: Pandora Tomorrow koristiti adaptivan AI sistem, koji će načiniti igru težom ili lakšom u zavisnosti od veštine igrača. Dok je ovakav sistem prilagođavanja veštačke intelegencije sposobnostima igrača već viđen u drugim igrama, Ubisoft se hvali da njihov sistem ide korak ispred. Naime, njihov sistem će u zavisnosti od potrebe prekrojavati priču, tako što će podešavati kada će se skriptovani događaji inicirati i na takav način spuštati ili podizati zahteve za prelazak nivoa. Ovo zaista jeste inovativno, uzimajući u obzir ranije slične adaptivne veštačke inteligencije koji su menjali parametre protivnika, čineći ih slabijim i manje opreznim (Max Payne 2 je primer ovakvog AI-a). Pandora Tomorrow će se ušunjati u prodavnice sredinom marta i to za sve platforme.



Da li Amazon UK zna nešto što mi ne znamo?

Nedavno je na britanskom odeljku sajta za kupovinu preko interneta Amazon otpočela pretprodaja četvrtog nastavka Grand Thef Auto serijala. Do sada nikakvi zvanični detalji o ovom nastavku nisu objavljeni osim spekulacija da će se radnja odvijati u gradu inspirisanim Las Vegasom ili Los Angelesom. Ono što je posebno interesantno je to što ni zvanično ime nije objavljeno od strane

amazon.co.uk

Rockstara, a na Amazonu je okačen naziv Grand Theft Auto IV: Sin City. Igra se prodaje za $54 za PS2, a kratak opis igre ne postoji. Kao evropski datum izlaska igre je stavljen 5. novembar, ali naravno Amazon upozorava da datum izlaska može biti promenjen. Da li je moguće da Amazon.co.uk zna nešto što javnost ne zna? Pitanja su upućena Rockstar-u, ali za sada nema nikakvih potvrda o tome da li su sve gore navedene informacije tačne i konačne.

Još jedna uzbudljiva vožnja na vidiku

Prešli ste NFS: Underground i nije vam dosta ilegalnih trka? Ne očajavajte jer Babylon Software nam priprema RPM Tuning, igru sa sličnim konceptom poslednjeg Need For Speed nastavka. Igra će nuditi neverovatno veliki izbor podešavanja automobila - 1.382.876 kombinacija izgleda karoserije i 221.184 mogućnosti mehaničkih podešavanja za samo jedna kola! Vašu "mašinu" ćete voziti niz 80 km modeliranih ulica Los Angelesa kroz 5 modova, među kojima je predviđen i multiplayer. Model oštećenja je takođe predviđen, koji pored vizuelnog efekta, utiče i na same performanse kola. RPM Tuning se očekuje u februaru ove godine i to ekskluzivno za PS2.



Naučite 8 pravila borilačkog kluba

Svi se sećamo filma Borilački Klub (Fight Club) u kome Bred Pit i Kevin Spejsi formiraju tajno društvo čiji se članovi šibaju do besvesti i čine ostale nezakonite radnje. U istoimenoj igri ćete imati priliku da se borite golim rukama sa članovima kluba na mnogim lokacijama, među kojima ćete prepoznati i one iz filma. Producenti obećavaju istinsku borilačku igru koja će dočarati brutalnost ulične borbe uz fenomenalnu grafiku i mogućnost korišćenja netradicionalnih borilačkih pokreta. Ova igra, koja će sadržati mnoge elemente priče iz filma, treba da se pojavi krajem ove godine i to za PlayStation 2 i XBOX platforme.



Transformersi uskoro na PS2

Mnogi od nas su uživali gledajući neprekidnu borbu između robota koji su mogli da se transformišu u razna vozila u crtanoj seriji Transformers. Atari će obradovati mnoge obožavaoce ove serije izdavanjem svoje nove igre - Transformers Armada: Prelude To Energon. Igra nas smešta u 2010. na Zemlji, gde grupa dece nalazi stari svemirski brod koji se slupao hiljadama godina ranije. U ovom brodu oni pronalaze vredan tovar uređaja koji čine ove robote znatno moćnijim. Tovar deca slučajno aktiviraju čime se automatski šalje signal u svemir koji detektuju i Autobot-i i Decepticon-i. Oni su odlučni da povrate ovaj dragoceni kargo, koji može preokrenuti tok Velikog Rata. Transformers Armada je klasična akciona avantura u potpunom 3D okruženju sa izvedbom iz trećeg lica inspirisana najnovijom reinkarnacijom ove crtane serije. Izlazak igre je planiran za maj mesec ove godine i to kao PlayStation 2 ekskluziva.



Nintendo konzola sledeće generacije u ovoj godini?

Nedavno je predsednik Nintenda Saturo Iwata izjavio da postoji izvestnost da će Nintendo izbaciti novu konzolu na tržište krajem 2004. godine. Ova konzola neće biti naslednik ni Game Cube-a ni Game Boy Advance-a, ali će koegzistirati sa naslednicima ove dve konzole. Rešeno je da će nova konzola podržavati bežičnu komunikaciju, ali neke dalje informacije nisu date. Tržiste konzola polako ulazi u fazu stagnacije usled zasićenja proizvodima i uskoro se javlja potreba za novom generacijom konzola. Stoga, veliki proizvođači uveliko razvijaju nove sisteme i pripremaju se za novu trku u zauzimanju što većeg tržišnog učešća. Da bi to postigli jako je bitno plasirati novu konzolu na tržište pre konkurenata. Tu Nintendo uviđa svoju grešku sa lansiranjem Game Cube-a i menadžment mudro tvrdi da je naučio dosta iz prošlog iskustva. Više detalja o Nintendovoj misterioznoj konzoli se očekuje da će biti otkriveno na ovogodišnjem E3 sajmu, koji će biti održan u Maju.



Život fudbalera nije lak

Soccer Life! We are challengers to Europe nije standardna fudbalska simulacija kako bi se to odmah naslutilo iz naslova. Naime, ova igra predstavlja simulaciju života profesionalnog fudbalera, gde će igrači krojiti sudbinu mladog i per-



Autor:
FILIP PERIĆ

spektivnog fudbalskog igrača. Oni će biti u prilici da biraju klubove za koje će igrati u različitim turnirima i utakmicama, usavršavajući tako svoje fudbalske veštine i sticati pozitivnu reputaciju. Glavni cilj igre je da postanete svetski poznati fudbaler, ali pored usavršavanja fudbalskih veština, igrači će upravljati i nekim drugim aspektima života fudbalera. Sa ovakvim originalnim konceptom se do sada nismo susretali, a Japanski vlasnici Playstaion 2 će se susresti sa ovom igrom krajem februara.

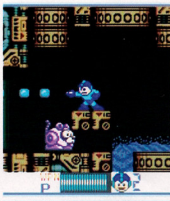


Stiže nam Mafia

Igra koja je proglašena kao najbolja PC igra 2002. godine od strane mnogih časopisa i Internet stranica konačno nam stiže na konzole. Mafia je za sada portovana na PlayStation 2 i XBOX platforme a nema drugih detalja o mogućem pojavljivanju ove igre i za neke druge konzole. Mafia predstavlja fantastičnu akcionu pucačinu nalik GTA serijalu, smešten u periodu dvadesetih godina prošlog veka u jeku obračuna mafijaša. Radnja se odvija u fiktivnom gradu The City of Lost Heaven koji je svakako inspirisan gradom Čikago. Mafiju karakteriše inteligentna priča i fenomenalni filmski osećaj. Igra bi trebala da se pojavi u prodaji krajem ovog meseca.

Portfolio igara za Game Boy Advance

Za ovu Nintendovu prenosivu konzolu izlazi veliki broj kvalitetnih naslova u poslednje vreme. Treba svakako naglasiti izlazak Need For Speed: Underground, kao i The Sims: Bustin' Out - obe lansirane na tržište pred Novu Godinu. Vlasnici GBA mogu da nađu i Rockstar-ov Max Payne na policama, a najavljena je skoro i kompilacija Mega Man-a od strane Capcom-a. Ova kompilacija pod nazivom Mega Man Mania će sadržati od I do V dela igre Mega Man. Igre mogu biti igrane u originalnoj crno-beloj verziji ili u adaptiranim verzijama u boji. Ova kompilacija se očekuje u proleće 2004. Ono što će stvarno interesovati vlasnike GBA, jeste vest od Rockstar-a da radi na GTA naslovu za ovu prenosivu konzolu. Za sada nije ništa detaljnije rešeno o ovom projektu, ali pretpostavlja se da možemo očekivati ovaj naslov u toku ove godine.



XBOX ulovio Manhunt

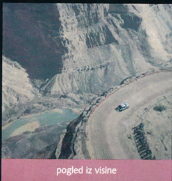
Rockstar je odlučio da vlasnike XBOX-a obraduje sa izdavanjem svog naslova Manhunt i za Microsoft-ovu konzolu. Pored niske prodaje ove ultra nasilne igre, Rockstar se suočio i sa zabranom prodaje Manhunt-a u Novom Zelandu. Kako nam iskustvo govori (ko je spomenuo GTA?) mogu se očekivati i nove zabrane iz drugih zemalja ovoj, trenutno možda, najbrutalnijoj igri na tržištu. Bez obzira na prepreke, Rockstar hrabro stoji iza svojih kontraverznih naslova. Ukoliko posedujete XBOX i imate želju za igranjem igre koje nema moralnih poruka, Manhunt će vam se pojaviti u toku ove godine.



PS2 PlayStation.2

GRAN TURISMO 4

Pojava prvog Gran Turisma 1998. izazvala je pravu revoluciju u svetu vozačkih igara, delom i zahvaljujući sjajnim tehničkim karakteristikama koje je ovaj naslov posedovao (barem za standarde Playstationa) ali pre svega zbog ogromne zbirke automobila, fenomenalnog Gran Turismo moda i kontrolnog sistema koji je za cilj imao samo jedno - apsolutnu realnost. Njegov prvi nastavak koji se pojavio dve godine kasnije na istoj platformi definitivno je učvrstio Gran Turismo serijal na vrhu popularnosti a takvu sliku nije pokvario ni treći deo, koji je bio jedna od prvih igara objavljenih za Playstation 2. Međutim, koliko god Gran Turismo važio za neprikosnovenog kralja simulacija što potvrđuju njegova popularnost (prodato je čak 32 miliona originalnih kopija prve 3 igre u seriji!) ali i ocene kritike, neke krupne mane konstantno su se provlačile, što nas podstiče da 4. deo očekujemo sa još više nestrpljenja i nade da će sve ispasti kako treba. Nadamo se da će vam ovaj tekst koji sadrži sve informacije do sada poznate o Gran Turismu 4 pomoći da steknete pravu sliku o njemu.



pogled iz visine

(Standardno) prebogat sadržaj

S obzirom da je Gran Turismo 2 u istoriju ušao kao igra sa najvećim brojem licenciranih vozila (bilo ih je preko 500!) očekivalo se da će GT3 zadržati ili povećati njihov broj, ali je on nasuprot tome bio radikalno smanjen (na tačno 197). Po rečima sada već legendarnog tvorca ovog serijala Kazunorija Yamauchija povećavanje broja automobila nije bilo moguće jer je za izradu samo jednog modela za prvu PS2 verziju igre bilo potrebno i po 2 nedelje rada, dok je u Gran Turismo-u 2 taj posao trajao i manje od dana. Međutim, GT4 neće imati problem sa malim izborom vozila (ako vam je brojka od gotovo 200 zvučala tako) već se najavljuje preko 500 automobila, mada njihov konačan broj još uvek nije poznat, kao ni spisak modela koji će se naći u igri. Takođe, nije poznato šta će biti sa nekim Evropskim markama kao što su Ferrari ili Lamborgini (da li ste znali da japanska varijanta Gran Turisma 3 ima Lamborgini Diablo GT?) kojih nije bilo u prethodnim nastavcima, ali nada za njihovo ubacivanje još uvek postoji. Ono što je sigurno jeste da će izbor biti raznolik - iz Polyphonyja stižu obećanja da će se u ovoj igri naći neki stari sportski automobili ali i moderne trkačke zveri kao što je Dodge Viper GTS-R.



još jedan prelepi pogled na New York

Drugo, staza će biti znatno više nego ranije, mada je teško reći njihov tačan broj. Prema najavama iz Sonyja (koji je distributer Gran Turisma serijala) biće ih oko 50, a mnoge od njih zasnovane su na pravim lokacijama širom sveta. Međutim, GT4 će ponuditi i mnogo više od ovoga - potpuno novi AI, grafiku, fizički model automobila i još dosta toga što Polyphony za sada skriva od očiju javnosti. Osnovni postulat u izradi novog nastavka najpopularnijeg vozačkog serijala izrekao je pre nekoliko meseci sam Yamauchi: "Gran Turismo 3 je bilo lako uraditi jer je to bila prva GT igra na Playstationu 2. GT4 je mnogo komplikovaniji jer je potrebno da nadmašimo sebe na istom sistemu".



reli staze će biti mnogo otvorenije nego ranije

Speed, give me what I need (Billy Idol - Speed)

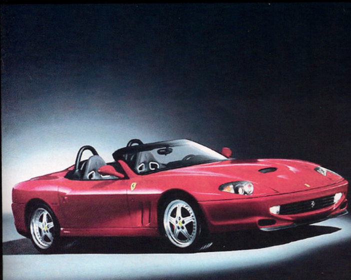
Po rečima programera, ponašanje automobila na drumu po prvi put je značajno poboljšano još od objavljivanja prvog Gran Turisma. U principu, prve impresije iz demo verzije govore da je način kontrolisanja automobila po asfaltu gotovo nepromenjen, ali je zato reli vožnja po nepodeljenim mišljenima potpuno novo iskustvo, i sada je veoma nalik na ono što se može videti u vrhunskim simulacijama kao što je serijal WRC. Osećaj težine automobila je mnogo realniji nego ranije i mnogo više će uticati na ponašanje automobila na putu. Ipak, ono što nas najviše impresionira jeste

UPORNOST SE ISPLATI

Koliko truda ili bolje rečeno fanatizma Polyphony ulaže u izradu Gran Turisma možda najbolje objašnjava činjenica da su mnoge staze u igri zasnovane na pravim lokacijama koje se rekreiraju na zaista neverovatan način. Pored korišćenja već poznate GPS tehnologije dodatna dimenzija autentičnosti se stvara na osnovu 20 do 30 hiljada fotografija koje naprave članovi tima na tim lokacijama. Najekstremniji primer za sada je staza nazvana Citti Di Aria (u prevodu "Grad u vazduhu") smeštena u brdovitim krajevima Italije koja je stvorena na osnovu čak 50 hiljada fotografija napravljenih tokom čitave dve nedelje. Ovolika ulaganja ipak neće biti uzaludna - uverićete se i sami u to za par meseci.

Autor:
[FORSAKEN DEMON]





da li će se Ferrarijevi modeli konačno naći u Gran Turismu?

GT4 PROLOGUE

Kao što se iz imena može naslutiti, Prologue je samo neka vrsta demo diska koja najavljuje GT4 prikazujući samo deo njegovih impresivnih kvaliteta, ali sasvim dovoljno da shvatite kako će izgledati finalni proizvod. U igri se nalaze 2 gameplay moda i to School i Arcade. Ovaj prvi mod nije ništa drugo do Licence Testa iz ranijih delova serijala koji u sebi sadrži podosta izazova, a njegovo uspešno prelaženje doneće vam dosta novih automobila. Kada prvi put startujete igru dostupno vam je ukupno 12 modela i to Nissan Fairlady 240ZG (1971), Honda Odyssey (2003), Nissan Silvia K's Aero (1996), Nissan Skyline Coupe 350GT (2003), Honda Integra Type R (1998), Subaru Lagacz Touring Wagon 2.0GT specB (2003), Toyota MR2 GT-S (1998), Nissan Skyline GT-R-V spec II Nur (2002), Mitsubishi Lancer Evolution VIII (2003), Subaru Impreya WRX Sti Version VI (1999), Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car (1997) i Toyota Celica GT.-Four Rally Car (1995) dok ćete ostalih 38 morati sami da zaradite. što se tiče staza, njih je ukupno 5. Pored dve klasične trkačke piste koje ne nude ništa što do sada niste videli (Tsukube Circuit i Fuji Speedway), tu su još i tri prelepe staze o kojima smo već pisali - Grand Canyon, New York i Citta Di Aria. Na naše ogromno nezadovoljstvo, Polyphony i Sony ne planiraju izbacivanje Prologue Editiona van matičnog Japana, tako da ćete i ako ga se dokopate biti osuđeni na japanski jezik.

koliko Yamauchi i njegova ekipa insistiraju na realizmu - npr. upoređivani su rezultati pravih automobila i njihovih varijatni u igrama na određenim stazama, sve da bi osećaj brzine i kontrolisanja vozila bio bolji nego ikada ranije. Npr. vreme kruga postignuto u stvarnosti na čuvenoj stazi Laguna Seca sa Mazdom RX-8 bilo je manje od sekunde različito od onoga u igri, a na stazi Tsukuba sa Hondom S2000 (inače Yamauchijevim omiljenim automobilom) razlika je bila svega 4 desetinke sekunde! Ako želite to u brojkama - čak 300 parametara kontroliše ponašanje svakog automobila u igri. Moderna pomagala koja se danas ugrađuju čak i u supersnažne sportske automobile prisutna su i ovde, pre svega ASM (Assisted Stability Management) koji ublažava proklizavanja i dobro poznati TCS (odnosno Traction Control System) ali je izbor da li ćete ih koristiti ili ne ostavljen samo vama.



GT4 Prologue sjajno najavljuje ono što nas očekuje u finalnoj verziji igre

Velika, teško oprostiva mana koje GT nikako nije uspevao da se reši je protivnički AI, koji gotovo i da nije postojao. Iako je još za GT3 najavljivano da će se protivnici koje kontroliše veštačka intelegencija ponašati mnogo prirodnije nego u prethodnicima na Playstationu, od toga nije bilo ništa. Sada se izgleda zaista nešto radi na tom planu - automobili koje kontroliše kompjuter više neće udarati u vas, praviće manji broj besmislenih grešaka i neće se uvek zakucavati na istim delovima staze. Nažalost, nemamo informacija šta se dešava sa famoznom catch-up logic rutinom - naime, dobro je poznato da AI u ovom serijalu uvek vozi onoliko dobro



Dodge Viper GTS-R sigurno je jedan od najatraktivnijih automobila koje ćete moći da vozite

koliko vozite i vi, tj. prilagođava svoju brzinu vašoj, što omogućava neizvesne i uzbudljive trke, ali i osećaj da ste prevareni kada ni dobrom vožnjom jednostavno ne možete da se odlepite od konkurenata. Zbog toga, svu priču oko AI rutine treba uzimati sa velikom dozom rezerve. Naravno, i broj automobila na stazi će ostati svega 6, što je dosta čudno kada se ima u vidu da na pravim GT takmičenjima učestvuje i po nekoliko desetina automobila. Ali to već nećemo uzimati za veliku manu. Oštećenja na automobilima i pored nekih ranijih najava neće biti jer to nekoliko proizvođača čiji su modeli u igri i dalje ne dozvoljava.

Praznik za oči

Niko valjda i nije sumnjao da će grafički izgled novog Gran Turismo-a biti na korak do savršenstva, ali se sa pravom postavljalo pitanje koliko on može da bude vizuelno superiorniji od svog prethodnika koji je i dalje jedna od najlepših vožnji uopšte. Dizajn i izgled staza bi trebao da pokaže koliko su ovoj komponenti igre posvetili pažnje u Polyphonyju. Za kreiranje potpuno nove The Grand Canyon staze nekoliko članova razvojnog tima je prov-

...elo čak 10 dana slikajući i proučavajući ovo čudo prirode u prečniku od čak 40 kilometara. Konačan rezultat je zadivljujući, jer ova staza deluje zaista nesvakidašnje. Okruženje je praktično fotorealistično, od formacija stena i neverovatno živopisnih planina do neba koje izgleda bolje nego u ijednoj drugoj igri. Isto važi i za uličnu trku kroz deo Njujorka u kojoj se takođe sjajno vidi koliko je detaljno predstavljen asfalt, zgrade i okolina. Ovde zaista nema ničega generičkog - zgrade se razlikuju u visini i izgledu i predstavljaju verne replike iz stvarnosti. Ogromna većina nas nije bila u prilici da poseti ovaj grad, ali po rečima ljudi koji jesu, Polyphony ga je fantastično iskopirao i preneo u igru. Uostalom, pogledajte samo slike koje objavljujemo. Zahvaljujući teksturama znatno više rezolucije od onih u prethodnom nastavku stvar je još bolja. Po rečima Yamauchija grafika je znatno kvalitetnija nego ranije jer je i njihovo poznavanje tehničkih mogućnosti konzole sada mnogo veće. Zahvaljujući tome kreiran je i potpuno novi sistem za modelovanje automobila koji omogućava da oni budu još detaljniji nego ranije i što je važnije, da je potrebno mnogo manje vremena za njihovo pravljenje. U tome dakle i leži tajna višestrukog povećanja broja vozila u odnosu na prethodnika. Dodajmo svemu i još tri sitnice koje dodatno poboljšavaju utisak - publika koja prati trke sada je animirana, na trkačkim pistama u pitstopu će vas dočekati pravi, poligonalni mehaničari a u kabrioletima ćete po prvi put videti prave vozače za volanom. I dok će za vreme vožnje igračima biti dostupne samo kamere iz prvog i trećeg lica, replay će nuditi mnoštvo atraktivnih pogleda i predstavljaće sam po sebi sjajnu zabavu.



Dodge Viper GTS-R sigurno je jedan od najatraktivnijih automobila koje ćete moći da vozite



izgled automobila je znatno poboljšan - teksture su čistije, a modeli sastavljeni iz nešto više poligona



prave lokacije su izuzetno autentične - čak toliko i da je postavka reklama istovetna onoj u stvarnosti

U već pomenutoj demo verziji koja je prikazana na nekoliko igračkih sajmova ove godine videli su se i određeni nedostatci, pre svega u brzini animacije, koja je vrlo retko dostizala idealnih 60 frejmova. Ipak, ne sumnjamo da će optimizacije u narednim mesecima učiniti da i ovaj problem nestane.

ONLINE KOMPONENTA

Davno najavljujući početak rada na ovoj igri Yamauchi je istakao da će u okviru nje sigurno postojati online opcija. Međutim, do dana današnjeg Polyphony je objavio jako malo informacija o njoj. Ono što je izvesno jeste da će LAN igranje definitivno postojati (što i nije čudo s obzirom da ga je bilo i u GT3) ali se o pravom online igranju i dalje ne zna mnogo, osim da head-set neće biti podržan, tj. da nećete moći glasovno da komunicirate sa drugim igračima. Naravno, i u online verziji broj igrača će biti ograničen na samo 6, ali ništa više od toga nije poznato - ni način igranja, ni modovi u kojima ćete moći da odmerite snage..

GLASINE...

Pre nekoliko meseci na Internetu se pojavio spisak automobila koji će se navodno naći u novom izdanju Polyphonyjeve simulacije. Među ukupno 778 automobila našli su se gotovo svi najznačajniji sportski modeli današnjice među kojima čak i egzotični primerci kao što su Bugatti EB 110 GT ili Lamborginijevi modeli, a u prilog verodostojnosti liste išla je i činjenica da na njemu i dalje nije bilo Porsche-ovih modela, već samo RUF (tjuner Porscheovih modela koji je bio zastupljen u prethodnim nastavcima igre) kao ni Ferrarija. Nažalost, ispostavilo se da je celokupna stvar samo plod nečije mašte - po rečima ljudi iz Polyphonyja konačan spisak još uvek nije poznat, a ni ono što je već urađeno još uvek nije saopšteno javnosti. Ako vam je za utehu, i dalje postoji mogućnost da se u igri nađu Ferrarijevi modeli, za razliku od pomenutog spiska koji kao što smo i naglasnili, nema nijedan model ove firme.

Druga glasina tiče se opet Ferrarija i Lamboghinija - priča se da je njihovo pojavljivanje u GT4 sasvim realna mogućnost. To se tumači činjenicom da nijedan od ova dva proizvođača više nije samostalan - Ferrari je u vlasništvu Fiata, a Lamborgini je pod kontrolom Audija, a poznato je da su modeli ove dve firme uvek zastupljeni u serijalu. Zvuči logično, ali ko zna...

Pripremite se za vožnju svog života!

Do pojave Gran Turisma 4 najavljenog za 30. april (mada treba uzeti u obzir da je Polyphony itekako sklon odlaganju datuma izlaska) ostalo je još dosta vremena, ali ono što se da zaključiti iz dosad poznatih informacija jeste da će "Real Driving Simulator" definitivno biti mnogo više od blago evolutivnog koraka unapred. Očekujte jednu zaista veličanstvenu igru koja bi trebalo da briljira na svim poljima i podseti vas još jednom zašto je PS2 i dalje najbolja i najpopularnija igračka platforma današnjice.

Sistem:	Playstation 2
Izdavač:	Sony
Planirani datum izlaska:	30. april 2004.
Žanr:	simulacija vožnje

Autor:
NICK4LIFE

PS2 PlayStation.2

DRIV3R

"Evo napokon i igre koja ce učiniti da GTA izgleda kao crtani film."

Driver je prva igra koja je uvela slobodnu vožnju po ogromnim gradovima (ok to je prvi put viđeno u Midtown Madness-u, ali samo na PC-u) i rešavanje misija isključivo vožnjom. Nastavak Driver-a (Driver 2) je mnogo pre GTA3 uveo i izlaženje iz vozila, kao i kombinaciju rešavanja misija vožnjom i na nogama. U to vreme su Driver i GTA bili različiti žanrovi, sve dok GTA nije prešao u 3D i sa svojim poslednjim nastavcima bacio Driver-a i slične igre u zaborav.



Eksplozije će biti fenomenalne

Treći deo Driver-a se najavljuje već duži niz godina i izgleda da je napokon došlo vreme da se ovaj serijal ponovo oživi i možda čak postavi nove standarde u žanru. Ukoliko ste zaboravili, igru radi Infogrames-ov Reflections Interactive (Engleski developeri iz Newcastle-a) koji stoje iza prva dva dela Driver-a, Stuntman-a kao i legendarnog Destruction Derby-a (pravićemo se da ovaj poslednji Arenas nastavak ne postoji).



Letenje i vožnja, yeah



Vožnja motora prvi put u seriji

Kako je najavljeno u Driv3r-u ćemo posetiti sledeće gradove: Majami (da, isti grad u kome je prvi Driver startovao), Nicu (grad u Francuskoj) i Istanbul (Turska). Pre nego što počnete da se bunite kako je Driver 2 imao više gradova, trebalo bi da znate da se ovde ne radi o generičkoj grafici sa PS One ili o crtanom filmu iz GTA, već o fotorealističnim mestima koja su kreirana da liče na ona iz stvarnosti (slično kao u Activision-ovom TrueCrime-u za PS2 ili Microsoft-ovom Midtown Madness-u 3 za XBOX). Evo nekih detalja koji će vam najbolje ilustrovati glomaznost i detaljnost Driv3r-a - u igri postoji preko 31.000 zgrada i svaki grad zauzima 30 kvadratnih milja!



Američki muscle kao i uvek

Glavni lik je ponovo Tanner, policajac koji će pokušati da zaustavi podzemnu mrežu kradljivaca automobila. Dok je priča možda malo stara gameplay nikako nije.

Driv3r će koristiti fiziku sličnu onoj iz Stuntman endžina tako da će sama vožnja biti daleko realnija. Oštećenja vozila će takođe biti realnija. Osim što će izgledati spektakulrano, uticaće i na performanse. Osim fizike vožnje i oštećenja, radilo se malo i na usavršavanju izvođenja u misijama na nogama kada pokrećete Tannera, tako da ćete pre svega sada imati slobodnu kameru (za razliku od one iz Driver-a 2) i daleko bolje ručno nišanjenje. Takođe u ovim delovima igre, na raspolaganju će vam biti mnogo više naoružanja. Iako konačni broj i vrste oružija nisu poznate, još znamo da će u igri biti berreta i MAC-10-ki.



...i kroz zid verovatno

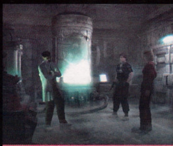
Driv3r će izaći za sve sisteme, PS2, Cube, XBOX (pa i za PC), tako da niko neće ostati uskraćen za ovu, po svemu sudeći, odličnu igru.

Sistem:	PlayStation 2, XBOX, GC
Izdavač:	Atari
Planirani datum izlaska:	16. Mart. 2004
Žanr:	akciona vožnja



RESIDENT EVIL:OUTBREAK

Prošlo je dosta vremena od kada smo igrali originalni Resident Evil serijal na PS One-u. Nešto kasnije stigla je i Code Veronica za DC, kasnije prerađena za PS2, potom RE Gun Survivor 2: Code Veronica i RE Dead Aim, koje se nisu posebno proslavile. Zatim je 2001. godine Resident Evil postao GameCube excluzivni serijal sa remake-om prvog dela i obradama svih ostalih igara iz serijala, kao i sa excluzivnim Resident Evil: Zero a i najavama za Resident Evil 4. Mada Capcom je ipak objavio da će Resident Evil igara biti i za druge konzole i kako je vreme prolazilo približavao se i neizbežan trenutak da se najavi nesto novo i za PS2. Za početak dobili smo samo ime: Resident Evil: Online, kao i informaciju da će igra biti online-only, bez mogućnosti single-player igranja. Koliko god japanci ili ameri bili oduševljeni ovim, toliko smo i mi bili razočarani (ovde se retko ko nada igranju igara za PS2 online, zbog loših Internet veza, kao i nedostupnosti neophodnog Network Adaptera).


Pitaju se šta raditi dalje...

Pre samo par meseci ipak je najavljen i single-player, kao i malo drugačiji naziv igre: Resident Evil:Outbreak. Ovog puta Capcom se odlučio za nešto malo drugačije, ali da to i dalje bude dobri stari Resident Evil. Radnja se odigrava u nama dobro poznatom Raccoon City-u, gde sada više ne kontrolišete pripadnike STARS-a (znaci nema više Jill, Chris-a i ostatka stare ekipe koju smo vodili u prethodnim delovima), već same građane tog grada koji beže od već poznatih zombija. Postoji osam igrača, a vreme radnje je smešteno nešto pre RE:2. Dok su razlike između igrača u prethodnim delovima serijala bile nebitne i slabo primetljive, u RE:Outbreak svaki igrač ima svoje sposobnosti i funkciju u ekipi koja se bori za preživljavanje. Dok na primer konduktera Jim-a zombiji ne napadaju toliko, Kevin (pripadnik policije) još na početku poseduje pištolj, a Alyssa ima iskustvo u obijanju raznih brava. Od zajedničkih sposobnosti pojavljulju se i šutiranje (nešto se mora raditi kada nestane municije ili nema nikakvih šipki u blizini), plivanje i preskakanje. Naravno ništa od ovoga nije viđeno do sada u RE igrama. Ponovo ćete obići već viđene delove grada kao što su bolnica, laboratorija i kula sa satom, ali naravno tu je i dosta novih prostorija sa novim predmetima i zamkama koje čekaju da budu otkrivene.

Igra funkcioniše po scenarijima koji prelazi do četiri igrača, a ključni faktor za preživljavanje/prelazak je saradnja. Ukoliko jedan od igrača umre, šansa drugih da završe igru se umanjuje.


Stara dobra šipka,uvek od pomoći kada nema boljeg oružja u blizini...

U RE:Outbreak zombiji su inteligentniji i sada će vas pratiti kroz više prostorija, a neki će vas čak i tražiti u slučaju da ste se sakrili. Takođe ćemo dosta više viđati zombije ženskog pola, koje su po rečima game-testera "brutalne".

U multiplayer-u moćićete da pristupite u tuđi inventar, razmenjujete predmete i nešto malo chat-ujete (biće ograničeno na neke izjave tipa "help","follow me", i sličnoÖ). Još jedna novina u igri je alternativni način za smrt. Umesto da umrete kada ostanete bez energije tj. pošto vam se napuni virus-meter, vi postajete jedan od zombija, gde vam cilj postaje sasvim drugačiji! Da li će se ovo pojaviti u finalnoj verziji ili ne videćemo, ali bi definitivno bilo zanimljivo staviti se bar jednom u ulogu zombija i juriti svoje saigrače.



Možda je ovde bežanje najbolji izbor...

Što se tiče grafičkih poboljšanja, igra ima realne 3D pozadine i mnogo bolji pogled sa slobodnom kamerom. Svi likovi su urađeni sa dosta više detalja, a neki efekti su preuzeti iz igre RE:Zero. Naravno zbog ovakvih poboljšanja igra će se malo duže učitavati, pa ćete ponekad čekati i do deset sekundi dok prelazite iz jedne prostorije u drugu. Ovaj problem se može rešiti snimanjem igre na PS2 HDD, koji naravno nije dostupan kod nas. Takođe se radi i na novim zvukovima i zvučnim efektima, ali o njima se za sada zna malo.

Ovo je prva online RE igra, i predstavlja veliki korak koliko za sam RE serijal tako i za PS2 sistem, za koji je izašlo već dosta online naslova, a još toliko ih je najavljeno. Dok ovo čitate, japanci već uveliko prelaze ovu igru, a ostatak sveta i mi mozemo da se nadamo da će za naše tržište igra biti izbačena početkom 2004, za kada su je i najavili.

Sistem:	Playstation 2
Izdavač:	CAPCOM
Planirani datum izlaska:	30. mart 2004
Žanr:	survival horror



VELIKO FINALE

BEOSOFT WINNING ELEVEN 7 LIGE

Igrači najboljih evropskih klubova su se sa TV ekrana preselili na platno video beam-a (nekako su porasli prim.aut) u glavnoj sali Sport Caffe-a. Zbunjeni pogledi prisutnih gostiju i negodovanje onih koji su se morali premestiti od svojh stolova ne bi li organizatori instalirali potrebnu opremu najavljivali su događaj koji je obeležio prošlu godinu, bar kad je konzolno igranje u pitanju. Velika Beosoft Winning Eleven 7 liga šampiona je u nedelju 27.12.2004. konačno dobila svoj epilog i to kakav:

Četvrtfinalne borbe su počele negde oko 18 i 30 i to utakmicom Milana i Barcelone. Kako se i očekivalo sve utakmice su bile vrlo neizvesne pa je većina pobednika dobijena izvodjenjem penala ,izuzev poslednjeg četvrtfinalnog meča gde je Ćosic Rade predvodeći tim Milana razbio Vlajkovića i njegov Arsenal i najavio žestoku borbu sa Šećibović Vedranom koji ga je čekao u polufinalu i slovio za jednog od najvećih favorita turnira. Ipak dva drugara (Šećibović i Tockić) su u polufinalu pokazali da su ipak naša dva, trenutno najbolja igrača i prilično lako su izašli na kraj sa svojim protivnicima. Tockić je objasnio malom Fedoru šta znači totalni fudbal i ispratio ga u tatino naručje sa čak pet golova u mreži, pritom ne primivši ni jedan, dok je Šećibović lakše nego što se očekivalo dobio Ćosića rezultatom 3:1.

Konačno finale! Glas koji je do finala iz nepoznate prostorije najavljivao takmičare konačno se preselio za sto do takmičara (ružnjikav proćelav tip sa velikim nosemnije ni čudo što se veći deo događaja skrivao u DJ kabini). Ispred njega se pesijavao GAME BOY ADVANCE SP (prva nagrada generalnog sponzora firme BEOSOFT), a presijavali su se i Vedranovi cvikeri iza kojih je skrivao uznemireni pogled. Početak utakmice obeležio je Tockić koji je sa par efektnih dodavanja i prodora izmamio uzdahe kod publike, a kao potvrda dobre igre stigao je i prvi pogodak. Međutim Vedran ubzo hvata konce igre i posle izjednačujućeg pogotka propušta nekoliko kolosalnih prilika. U dva navrata bekovi Arsenala su "vadili" loptu sa gol linije i kako to u fudbalu obično biva posle silnih promašaja sledi kazna, a Tockić ga je kaznio velemajistorskim pobedonosnim golom pred sam kraj meča. I tako je Tockić Vladimir osvojio prvu Winning Eleven 7 ligu šampiona a naš favorit Šećibović odšeta kući sa utešnom nagradom (orginalni dual-shock joypad za PS2).



Vladimir Tockić (Dođoh...videh...pobedih !)
Pored vredne nagrade u vidu GBA SP konzole popeo se i na prvo mesto API liste.

" DOGAĐAJ KOJI JE OBELEŽIO PROŠLU GODINU BAR KAD JE KONZOLNO IGRANJE U PITANJU. VELIKA BEOSOFT WE7 LIGA ŠAMPIONA JE U NEDELJU 27.12.2004. KONAČNO DOBILA SVOJ EPILOG I TO KAKAV "

Na kraju i reč dve o učesnicima.

Pobednik Tockić Vladimir uz zaista izvanrednu igru pokazao je i neverovatnu hladnokrvnost u najtežim trenucima i apsolutno zasluženo nosi kući prvu nagradu u vidu GBA SP-a i penje se na prvo mesto API liste.

"KAKO SE I OČEKIVALO SVE UTAKMICE SU BILE VRLO NEIZVESNE PA JE VEĆINA POBEDNIKA DOBIJENA IZVODJENJEM PENALA "



Šećibović Vedran
Moraće da sačeka neku drugu priliku.



Najprijatnije iznenađenje lige.
Popović Fedor je stigao do polufinala.



Detalj sa jedne od utakmica prve faze Beosoft WE 7 lige šampiona. Sve utakmice igrane su u odličnoj atmosferi Beogradskog Sport kafe-a.

"šatro" urbane omladine pa do veterana i matorih zanesenjaka i ljubitelja igara) i na kraju su svi bili zadovoljni organizator džaba pićima (zahvaljujući Sport Caffe-u) i dobrim odzivom, igrači kvalitetnim utakmicama i višenedeljnim igranjem, i na kraju pobednici vrednim nagradama i zadivljenim pogledima lepih gošći u dotičnom kafe-u.



Najatraktivnija igra ali.... Milovanović Milan

Za Šećibović Vedrana bi nešto slično moglo da se kaže uz napomenu da je u finalu bio slabiji baš za taj jedan gol. Prvi pratilac Tockića na API-jevoj listi.

Posle nešto slabije partije u prvom kolu takmičenja po grupama, Ćosić Rade je iz kola u kolo igrao sve ubedljivije i to sve do poraza u polufinalu od Šećibovića. Stiče se utisak da je mogao i više.

Kada je na mala vrata (kao zamena) ušao u ligu niko nije ni pretpostavljao da će stići do polufinala. Popović Fedor nije mislio tako i uspehom u ligi "upao" je na API-jevu top 15 listu.



1,5 crvenih kartona po utakmici. Lisica Goran

Da bi ste učestvovali u završnim borbama na turnirima pored dobre igre potrebno je da imate i sreće u žrebu. Krajinović Draža je ovoga puta stvarno nije imao. I pored toga izgubio je tek na penal ruletu. Igrajući sa Romom osvojio je dosta API bodova.

Otprilike isto to može se reći i za Leković Milivoja (takođe poklekao u četvrtfinalu tek posle penala) koji je takođe sakupio dosta bodova igrajući sa Liverpool-om.

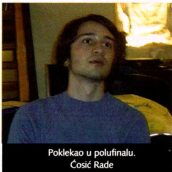
"ŠTA REĆI POSLE SVEGA. BILO JE TO LEPO DRUŽENJE IGRAČA RAZNIH GENERACIJA I PROFILA OD NEJAČI SA SVOJH 10-TAK GODINA PREKO "ŠATRO" URBANE OMLADINE, PA DO VETERANA I MATORIH ZANESENJAKA I LJUBITELJA IGARA VIŠE OD MESEC DANA I NA KRAJU SU SVI BILI ZADOVOLJNI."

Od ostalih takmičara izdvojićemo samo još dvojicu.

Ono što on može da izvede na terenu rečima je veoma teško opisati. Milovanović Milan je momak koji može da "ispegla" i najbolje igrače u Srbiji (računajući i prvu dvojicu), ali zbog svoje neozbiljne igre takmičenje obično završava još u grupi, što mu se i ovaj put dogodilo.

Da ekipa može uspešno da funkcioniše i bez svih igrača na terenu (ponekad i bez tri, četri) pokazao nam je Lisica Goran. Čovek jednostavno voli da "krlja". Koliko je uspešan u tome pitajte Vlajković Veselina koji je jedine bodove u grupi prepustio upravo Lisici.

Šta reći posle svega. Bilo je to lepo druženje igrača raznih generacija i profila (od nejači sa svojh 10-tak godina preko



Poklekao u polufinalu. Ćosić Rade

TOP 15

1. Tockić Vladimir
2. Šećibović Vedran
3. Ćosić Rade
4. Krajinović Dražen
5. Leković Milivoje
6. Popović Fedor
7. Vlajković Veselin
8. Pastuović Ivan
9. Bogolin Bojan
10. Jusović Enis
11. Ćurčić Milan
12. Jovanović Filip
13. Milovanović Milan
14. Ristović Ratko
15. Pavlović Milan



API

ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA

Šta je API (asocijacija profesionalnih igrača) ?

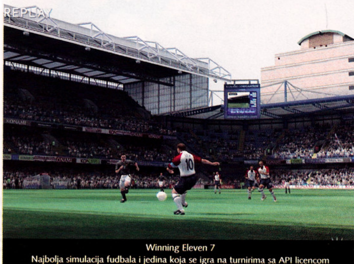
API je organizacija koja okuplja najbolje WE7 igrače iz Srbije i preko 30 igraonica, a ista je sponzorisana od strane kompanije Beosoft.

Koji su ciljevi organizacije?

Ciljevi organizacije su popularizacja konzolnog igranja i afirmacija talentovanih igrača i pokušaj da se igračima i igraonicama obezbedi odgovarajuća materijalna korist, da bi i jedni i drugi imali interesa da se nađu u sastavu organizacije.

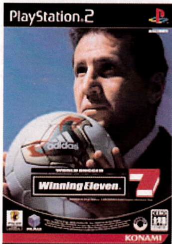
Koji su principi funkcionisanja ove organizacije?

Organizacija je zamišljena da funkcioniše slično kao teniska ATP asocijacija, što znači da će svaki igrač i igraonica imati određeni rejting u zavisnosti od rezultata postignutim na turnirima (igrači) i jačine i broja igrača koji učestvuju na turnirima (igraonice). Prvi poeni već su upisani igračima koji su učestvovali na prvoj Beosoftovoj ligi šampiona. Priliku da poprave svoj položaj na API listi igrači će imati već u februaru ove godine na nekom od dva turnira koja će biti organizovana takođe od strane kompanije Beosoft i zainteresovanih igraonica. Igraonicama će rejting zavisiti i od uslova koje obezbeđuju igračima. Igrači će učestvovanjem na API licenciranim turnirima (u igraonicama koje poseduju licencu) u zavisnosti od plasmana dobijati nove rejting-poene na osnovu kojih će biti i rangirani. Igračima koji su u sastavu asocijacije sam API obezbeđuje učešće na turnirima i pokriva sve troškove vezane za učešće igrača na istim.



Winning Eleven 7
Najbolja simulacija fudbala i jedina koja se igra na turnirima sa API licencom

"CILJEVI API ORGANIZACIJE SU POPULARIZACIJA KONZOLNOG IGRANJA I AFIRMACIJA TALENTOVANIH IGRAČA I POKUŠAJ DA SE IGRAČIMA I IGRAONICAMA OBEZBEDI ODGOVARAJUĆA MATERIJALNA KORIST, DA BI I JEDNI I DRUGI IMALI INTERESA DA SE NAĐU U SASTAVU ORGANIZACIJE."



Igraonica stiče nove poene organizacijom turnira. Rejting poeni će se dodeljivati na osnovu jačine turnira koji igraonica organizuje i na osnovu toga koliko je API igrača učestvovalo na istima. Igraonice u sastavu organizacije imaju pravo da izaberu jednog od API igrača koji će igrati na njihovom turniru, a ako je igrač koji je od strane organizatora izabran da učestvuje na turniru sprečen da se pojavi API će u dogovoru sa organizatorom obezbediti adekvatnu zamenu sa svoje rejting liste. U okviru API-ja će biti organizovan poseban tim koji će sačinjavati članovi organizacije. Ovaj tim će imati zadatak da isprati svaki turnir koji se organizuje pod API licencom i na osnovu njihovih izveštaja će se određivati rejting igrača i regrutovati novi API igrači. Ova komisija će biti pod direktnom kontrolom generalnog sponzora da bi se izbegle moguće zloupotrebe.

Koje su pogodnosti za igraonice koje uđu u ovu asocijaciju?



Winning Eleven 7 je...

Autor:
D.J. Mrkson


...najrealnija...


...simulacija fudbala...

Igraonica koja u toku 6 meseci bude najbolja po rejtingu dobija od našeg sponzora konzolu po izboru kao i mogućnost pojavljivanja u emisiji o konzolnim igrama "GAJBA". API će imati i svoju rubriku u časopisu za konzolne igre "BONUS" kroz koju će vršiti prezentaciju celog projekta i davati iscrpne informacije o svakom turniru održanom pod okriljem ove organizacije kao i detaljne informacije o svakoj igraonici koja učestvuje u organizaciji (pogledati brojeve 35 i 36). Pored ovoga u časopisu će biti zakupljena jedna stranica koja će služiti samo za reklamiranje svih igraonica koje učestvuju u gore navedenoj asocijaciji. API će imati i svoju posebnu internet stranicu u okviru www.bonus.co.yu site-a na kojoj će takođe biti izloženi podaci o rejtingu svake igraonice kao i najave i izveštaji sa organizovanih takmičenja.



API
ASOCIJACIJA PROFESIONALNIH IGRAČA

uslove može se obratiti redakciji BONUS-a ili na mob. 063/374-479 i kontaktirati sekretara API asocijacije Pokrajac Đorđa koji je dužan da igraonici dostavi sve potrebne formulare za početak saradnje.

Pored ovih osnovnih uslova igronice su dužne da na račun organizacije uplaćuju po 1500 din. na mesečnom nivou što je novac koji će obezbediti normalno funkcionisanje cele organizacije, a iz tog budžeta će se pokrivati i troškovi objave oglasa u časopisu kao i troškovi igrača prilikom eventualnih gostovanja na turnirma po unutrašnjosti.

API asocijacija je već ostvarila prve kontakte sa sličnim organizacijama u inostranstvu i nastojaće da u dogovoru sa njima već krajem tekuće godine ostvari gostovanja najboljih stranih igrača kod nas, kao i učešće naših predstavnika na takmičenjima u inostranstvu. Već u sledećim brojevima bonusa objasnićemo način bodovanja i rangiranja igrača na API listi.

World Soccer Winning Eleven 7



...za bilo koju...

"AKO IGRAONICA ISPUNJAVA SVE NAVEDENE USLOVE MOŽE SE OBRATITI REDAKCIJI BONUS-A ILI NA MOB. 063/374-479 I KONTAKTIRATI SEKRETARA API ASOCIJACIJE POKRAJAC ĐORĐA KOJI JE DUŽAN DA IGRAONICI DOSTAVI SVE POTREBNE FORMULARE ZA POČETAK SARADNJE."


...ikada napravljena....

Na koji način igraonica može steći API licencu?

API licencu može dobiti svaka igraonica koja zadovoljava sledeće uslove:

- Da poseduje barem 4 PS2 konzole.
- Da poseduje za svaku konzolu po dva orginalna džojpeda.
- Da poseduje najmanje 4 televizora dijagonale ekrana veće od 51 cm.
- Da poseduje Winning Eleven 7 fudbal.

Ako igraonica ispunjava sve navedene


...konzolu za igru.



FINAL FANTASY X-2
ファイナルファンタジー X-2



"Kada je Final Fantasy X spreman kao prvi "nastavak" serijala za PS2 pričalo se da će se raditi o igri koja će totalno odstupiti od tradicije, pre svega uvodeći govor, full 3D grafiku i izbacujući klasični level up sistem. Na kraju kada je igra izašla ispostavilo se da promene nisu bile toliko drastične i da je sve novo bilo odlično izvedeno pa je tako Final Fantasy X prošao mnogo bolje kod igrača nego pretodna dva dela. Ono po čemu će Final Fantasy X kasnije stvarno odstupiti od tradicije je najava nastavka igre, nešto što je bilo nezamislivo otkako ovaj slavni RPG serijal postoji."

Prilično otvoren i za Final Fantasy igre čudan kraj Final Fantasy-a X je prosto vapio za nastavkom, a kako je Square u detaljnosti dizajna sveta i likova ovoga puta prevazišao sebe bilo je realno očekivati da će sve to iskoristiti još jednom. Uz Final Fantasy X Internacionalnu verziju, koja je izašla malo kasnije, došao je "Eternal Calm" video čija je svrha bila da poveže priče Final Fantasy X i tada još nenajavljenog nastavka o kome se dosta tračarilo dok nije napokon najavljen na TGS-u 2002.

Final Fantasy X-2 (nije dvanaset, nije iks-dva, već deset-dva) je napokon izašao u Japanu u februaru prošle godine, a za US verziju, čiji opis sada čitate, morali smo da čekamo do decembra dok će Evropska tj. Internacionalna verzija izaći tek za par meseci. Razlozi tolikog čekanja - lokalizacija sadržaja, snimanje novih glasova i slično (ako hoćete da im verujete na reč jer je dobro poznato da je izluđivanje obožavalaca čekanjem nešto u čemu je Square Soft, sada Square-Enix, najiskusniji). Čak iako se radi o igri koju je "lokalizacija" toliko zadržala, FFX-2 nije ni malo izgubio na svojoj lepoti i aktuelnosti, tako da činjenica da se radi o igri koju su Japanci igrali pre skoro godinu dana neće smetati obožavaocima koji su ovaj nastavak čekali verno već toliko dugo.



"Prvi Final Fantasy u kome će glavni lik moći da skače" i nije neka revolucija po tom pitanju. Skokovi su skriptovani i teoretske šanse nema da padnete u provaliju

"ZA FINAL FANTASY X-2 TREBA NAGLASITI DA SE NE RADI O JOŠ JEDNOJ NEZAVISNOJ FINAL FANTASY IGRI, VEĆ SKORO O FAN DISKU NAMENJENOM ISKLJUČIVO HARD-CORE OBOŽAVAOCIMA FINAL FANTASY-A X KOJI ĆE JEDINI I MOĆI DA GA "SVARE" NA PRAVI NAČIN."

Za Final Fantasy X-2 treba naglasiti da se ne radi o još jednoj nezavisnoj Final Fantasy igri, već skoro o "fan disku" namenjenom isključivo hardcore obožavaocima Final Fantasy-a X koji će jedini i moći da ga "svare" na pravi način. Svakako možete igrati igru nezavisno, jer vam neće tražiti save fajl iz prošlog dela niti će vam u samoj igri biti potrebno neko predznanje iz FFX da biste igru prešli, ali ćete ostati uskraćeni za pozadinu cele priče bez čega će vam dosta stvari izgledati isprazno ili čak i zbunjujuće, a sam "neozbiljni" i vedriji izgled igre vas može odbiti.



Jedna od sfera sa početka igre

Priča počinje 2 godine nakon događaja iz FFX tj. nešto posle događaja iz Eternal Calm "filma"... Sina više nema, svet Spire se znatno promenio. Summoneri više nemaju nikakvu ulogu kako više nema ni Faytha ni razloga za njihova uzaludna hodočašća. Nema više ni straha od korišćenja mašina, pa se svet malo po malo modernizuje, a ljudi sve više putuju i bave se lovom na sfere u potrazi za fragmentima prošlosti i istinom (ili načinom da se ista sakrije :)). Međutim, čak i u tom novom i naizgled idiličnom i oslobođenom svetu, ljudi se dele na grupe, pa tako bivši Yevon vernici formiraju New Yevon modifikaciju stare religije za sve one kojima su promene previše brze i koji ne mogu da prihvate da je sve što su učili bilo laz. Sa druge strane postoji Youth League, sastavljena uglavnom od mladih koji žele da prave novi svet na svoj način odmah, a tu je i prilično neutralna treća strana u vidu Machine Federation-a, Al Bhed-ova koji za razliku od ostalih ne iskopavaju i popravljaju stare mašine već pokušavaju da prave nove. Sve tri strane, a posebno New Yevon i Youth League, se zbog svojih različitih verovanja ne podnose i tenzija između njih polako raste.



Yuna i njena ekipa ne pripadaju ni jednoj frakciji već imaju svoju bandu lovaca na sfere pod imenom

PS2 PlayStation.2

Gulliwings. Yuna je kao bivši summoner odlučila da postane lovac na sfere kada je u jednoj videla veoma poznato lice... nekoga ko je... hm... nestao na kraju FFX. Tu i počinje njena priča tj. potraga za njim.



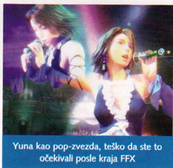
Shuin i Lenne. Ko?!? Pa zar to nije Tidus??? - Odigrajte igru najbolje.

Za razliku od FFX i FF igara uopšte, FFX-2 je nelinearna igra koja se bazira na misijama koje možete prelaziti redosledom kojim želite. Osim glavnih misija, koje pokreću priču i koje su podeljene u 5 story level poglavlja, postoje i sporedne misije koje možete, ali i ne morate uraditi. Sve misije i događaji koje pronalazite i završavate doprinose popunjavanju procenta završenosti igre od koga će vam zavisiti kraj kao i bonusi koje možete dobiti. Da, Final Fantasy napokon ima više krajeva... FFX-2 ima 6 različitih krajeva od kojih je samo jedan "pravi" tj. perfect ending, za koji ćete morati da pređete igru dva puta. Još jedna velika razlika u odnosu na ostale FF igre i posebno na FFX je to što ovoga puta imate stalni party od tri (ženska) lika i tako ostaje tokom cele igre. Osim Yune iz FFX koja je sada glavni lik i njene rođake Rikku, tu je i novi misteriozni lik Paine čija će se mračna prošlost otkrivati kako igra prolazi.

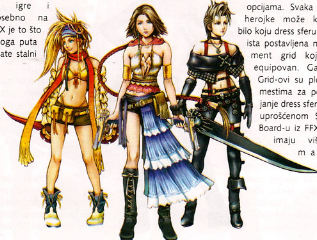
Prvi put u nekoj FF igri imamo mogućnost da menjamo klase likovima čak i za vreme borbi. Klase su vezane za odeću tj. za dress sfere, pa će tako određena odeća tj. klasa likovima donositi nove karakteristike i mogućnosti za učenje.

"ZA RAZLIKU OD FFX I FF IGARA UOPŠTE, FFX-2 JE NELINEARNA IGRA KOJA SE BAZIRA NA MISIJAMA KOJE MOŽETE PRELAZITI REDOSLEDOM KOJIM ŽELITE. OSIM GLAVNIH MISIJA, KOJE POKREĆU PRIČU I KOJE SU PODELJENE U 5 STORY LEVEL POGLAVLJA, POSTOJE I SPOREDNE MISIJE KOJE MOŽETE, ALI I NE MORATE URADITI."

Nema više equipovanja oružija ili sphere board-a iz FFX. Sada se sve zasniva na "presvlačenju" za vreme borbi i gomilanju AP-a za učenje skill-ova određene klase. Klasičan level up je vraćen kao i ATB u borbe, tako da je tempo okršaja sa protivnicima nešto brži. Nedostatak summona i njihovih spektakularnih animacija zamenjen je scenama promena dress sfera koje možete gledati uvek u punoj ili u skraćenoj dužini ako tako podesite u opcijama. Svaka od tri herojke može koristiti bilo koju dress sferu ako je ista postavljena na garment grid koji ima equipovan. Garment Grid-ovi su ploče sa mestima za postavljanje dress sfera nalik uprošćenom Sphere Board-u iz FFX, neki imaju više ili manje mesta, a neki donose i posebne karakteristike liku. Dress sfere ćete pronalaziti tokom igre. Pošto ih ima mnogo, neke ćete nalaziti "po priči", a za neke ćete morati da uradite poneki side quest, dok ćete garment grid-ove nalaziti na sve strane, a one retke dobijati od protivnika tj. boss-ova.



Yuna kao pop-zvezda, teško da ste to očekivali posle kraja FFX



Kako više nema čekanja u borbama i liste rasporeda poteza kao u FFX, sada možete izvoditi i combo napade gde ćete tajmirati napade više likova u isto vreme. Osim što su konceptualno različite, borbe u FFX-2 i vizuelno izgledaju drugačije. Vaši likovi i protivnici će ponekada menajti mesta i kretati se za vreme borbe, što je ubačeno čisto vizuelne atrakcije radi, jer nema nikakav strateški značaj niti možete svojevoljno menjati poziciju lika za vreme borbe kao u nekom strateškom RPG-u. Druga stvar koja upada u oči je prilično mirna kamera za veme borbi, tako da neće biti promene kadrova prilikom napada ili zumiranja likova nakon pobede kao u FFX... To je prava šteta, jer su modeli likova jako lepi, posebno kada uzmemo u obzir da se radi o kompletno ženskoj postavi i činjenici da je većina dress sfera tj. odeće veoma "otkrivajuća". Iskreno, i izvan borbi - tokom cele igre, veoma retko ćete biti u prilici da vidite neke od herojki "up close and personal" (ako znate šta hoću da kažem), što je sasvim suprotno onome što je većina fanova očekivala od ove igre. Marketing!

"Iako je to onaj isti svet koji ste već posetili i sve deluje poznato FFX-2 se kao kompletno iskustvo stilski dosta razlikuje od FFX. Pre svega, igra je daleko vedrija (možda i previše za nečiji ukus), a i sama priča će ostaviti drugačiji utisak kada odmaknete malo u igri."



Youth League baza

Autor:
NICK4LIFE

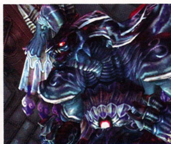


Povezanost i sa Final Fantasy VII?

Osim Yune, Rikku i Paine, Gulliwings ekipu lovaca na sfere, kao i posadu njihovog broda Celziusa, čine još tri Al Bhed-a: Buddy, Brother i mali Shinra, koji je novi lik. Svakome ko je igrao Final Fantasy VII, njegovo ime će skrenu pažnju, jer u svetu te igre postoji zla monopolistička kompanija za proizvodnju energije koja nosi njegovo ime. Shinra je u FFX-2 samo klinac genije, koji Gulliwings-ima pomaže svojim pronalascima i informacijama. U jednom delu igre Shinra čak i spominje mako energiju kao i mogućnost njenog iskorišćavanja u budućnosti. Mnoga imena se u Final Fantasy igrama ponavljaju bez nekog posebnog razloga, ali je Square ovoga puta malo preterao sa konstantinim aluzijama na sedmi deo Final Fantasy-a kada je mali Shinra u pitanju, da li sa nekim posebnim razlogom ili čisto zezanja obozavalaca radi, nije nam poznato... Eventualni odgovor ćemo dobiti u Final Fantasy VII: Advent Children DVD filmu koji će izaći ovog leta. Trend nastavljanja priča iz Final Fantasy igara je izgleda tek počeo, nadajmo se da Square-Enix zna šta radi..



Što se grafike tiče, igra izgleda veoma lepo. Bez preteranog ulaženja u priču oko tehničkih karakteristika, rećiću samo da modifikovani endžin FFX iz 2001. i danas izgleda spektakularno. Kako se FFX-2 dešava u istom svetu kao njegov prethodnik, sve lokacije su iste. mada, pošto je prošlo 2 godine, neke lokacije su se više ili manje promenile. Recimo grad Kilika, koji je bio razoren u FFX, sada je sazidan ponovo i izgleda drugačije i veće, dok je recimo Besaid ostrvo ostalo indentično.Takođe postoji i pregršt novih mesta na starim lokacijama, pa se stvarno stiče utisak da je prošlo određeno vreme od poslednjeg puta kada ste prošli predelima Spire. Iako je to onaj isti svet koji ste već posetili i sve deluje poznato FFX-2 se kao kompletno iskustvo stilski dosta razlikuje od FFX. Pre svega, igra je daleko vedrija (možda i previše za nečiji ukus), a i sama priča će ostaviti drugačiji utisak kada odmaknete malo u igri. Igru je moguće preći za 30 sati ukoliko igrate samo obavezne misije, dok to vreme može biti i 4 puta veće ako se odlučite da uradite sve što se može uraditi. Oni koji su se odlučili za takvu akciju u FFX, dobro se sećaju zabavnih side-quest-ova i ludački teških mini-igara. FFX-2 ih takođe ima, ali u daleko većoj meri i na svu sreću mini igre ovoga puta nisu toliko nemoguće teške.



Dark Aeon Bahamut! Odkud on tu?

Sa zvučne strane FFX-2 je klasično odličan kao i sva ostala Square-ova ostvarenja, mada interesantan je podatak da muziku ovoga puta nije radio Nobuo Uematsu već "mlade nade" iz Square-Enix-a, tako da se muzika dosta razlikuje i varira od tema koje podsećaju na one iz FFX, do nekih veoma čudnih i preterano generičkih za FF. Svaka lokacija ima svoju muziku baš kao i u FFX, samo što su sada teme promenjene. Koliko će vam se to svideti zavisi samo od toga koliko ste nostalgični u vezi FFX. U svakom slučaju, FFX-2 je sa muzičke strane veoma raznovrstan mix iz kog bi izdvojio kao najbolje par tema na klaviru (uvod i tema Besaid ostrva) kao i temu iz borbi koja nije loša, dok bi kao najgore izdvojio muziku sa Thunder Plains-a (koja zvuči kao muzika iz lifta) i onu iz Djose hrama (koja je čist porn-groove). Glasovi likova su ok, baš kao i u FFX. Jako retko američka nadsinhronicacija japanskih glasova uspeva da bude makar i prihvatljiva, a FFX-2 dobija prelaznu ocenu uz napomenu da ste srećniji dok ne čujete kako Yuna zvuči u originalu. Pesme iz FFX-2, koje je u originalu pevala japanska pop-zvezda Koda Kumi, obradila je za američku verziju Jade iz Sweetbox-a i rezultati su takođe ok, ni manje ni više.



Paine kao Thief



Final Fantasy X-2 nije igra koja će vam se obavezno dopasti čak ni ukoliko ste stari Final Fantasy igrač. Neki preduslov je da ste stvarno voleli i razumeli Final Fantasy X, pa čak i da ste malo više otvoreni za drugačije stvari, jer u suprotnom Final Fantasy X-2 vas može vrlo lako odbiti preteranom "girly" atmosferom (napominjem, samo) sa početka igre i odstupanjem od uobičajenog. Ispod svega FFX-2 je igra koja je izglancana na svim nivoima produkcije, delo kakvo samo Square-Enix može da nam pripremi, veoma inovativan i zabavan japanski RPG sa interesantnim sistemom i nastavak jedne velike priče koji je daleko više od običnog epiloga.

IGROMER

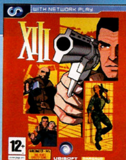
bonus

Izdavač SQUARE-ENIX | Developer SQUARE-ENIX

GRAFIKA	4.5	Igra izgleda spektakulrano, efekti su i dalje ne prevaziđeni ali poneki modeli pokazuju znake starenja FFX endžina iz 2001.
ZVUK	4	Muzika je veoma raznovrsna, varira od dobre do veoma nervirajuće ali nikako ne može da se poredi sa onom iz FFX. Glasovi su ok a efekti tradicionalno savršeni.
KONTROLA	5	Sa kontrolom nećete imati nikakvih problema jer je sve veoma precizno i brzo.
ZABAVNOST	5	Sa svojom ne linearnošću, mnoštvom različitih misija koje su odlično uklopljene u priču i gomilama sidequest-ova FFX-2 vas može držati mesecima.

PlayStation 2

XIII



Za ovu igru je veliki broj ljudi čuo i to zbog veoma pompeznih najava koje je Ubi Soft širio putem svih vrsta medija. XIII je adaptacija jednog od boljih Evropskih stripova, da budem precizniji radi se o Francuskom stripu. Igra je većini ljudi zapala za oko zbog njene veoma stilizovane grafike koja bi trebala da prebaci strip iz dve u tri dimenzije. Ovo su autori i uspeli koristeći Cel Shading tehnologiju. Ova igra nije tipičan FPS, autori su se potrudili da uvedu što više novih i zanimljivih elemenata koji bi njihovu igru izdvojili iz brojne konkurencije. Sama igra predstavlja veoma uspešnu kombinaciju igara kao što su Hitman i No One Lives Forever. Znači igra je puna akcije, šunjanja i odličnog humora. A kao šlag na tortu sve je to upakovano u veoma zanimljivu priču. Svakom detlaju igre je posvećena posebna pažnja i to se oseća tokom igranja. Inače u igru je uložena i pozamašna količina novčanih sredstava tako da je igra sa produkcijeske strane savršena.

Igra počinje konfuznim introm u kome je prikazan atentat na značajnu političku ličnost u poredo sa tetoviranjem znaka XIII na ruku glavnog junaka. Samu igru započinjete na plaži gde vas pronalazi zgodna devojka. Naravno ona nije obična devojka nego čuvar plaže, stoga vas odvo-

NA SVU SREĆU KONTROLE U OVOJ IGRI SU SAVRŠENE, DOBRO SU RASPOREĐENE NA GAMEPAD-U I VEOMA SU PRECIZNE. POSLE SAT-DVA IGRANJA NIŠANIĆETE KAO PRAVI PROFESIONALAC.

prekida rafal koji je ubija na mestu. Tu počinje akcija koja se ne završava do samog kraja igre. Priča je ispričana preko mnogih cut scena koje su u stripovskom maniru, pored toga tokom igre sakupljate razne dokumente koji su prepuni veoma zan-



XIII sa njegovom "prijateljicom"

imljivih informacija. Pošto vaš lik ima amneziju to je iskorišćeno kao način da se prikažu neki zanimljivi detalji priče, jer često ima flashback-ove. Na samom početku priča deluje previše komplikovano i dosadno, ali posle par zanimljivih obrta nećete se rastajati od igre samo zbog želje da vidite



Je sam rekao da treba biti pažljiv sa eksplozivnim napravama

POŠTO VAŠ LIK IMA AMNEZIJU TO JE ISKORIŠĆENO KAO NAČIN DA SE PRIKAŽU NEKI ZANIMLJIVI DETALJI PRIČE, JER ČESTO IMA FLASHBACK-OVE.

di u njenu kućicu. Odmah zatim shvatate da vaš lik ima amneziju i da nema predstavu ko je on i gde se nalazi. Nažalost uživanje u pogledu na vašu spasiteljku



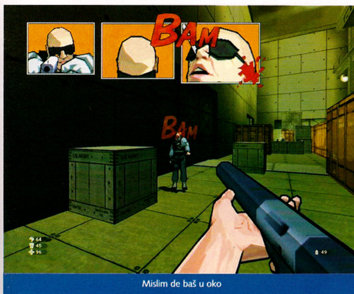
Magnum dobro otkida nema šta

šta će se sledeće desiti. Glavni motiv priče su zavere u Američkoj vladi i vojsci. Ne previše originalno, ali krajnje dobro osmišljeno i ispričano.

Što se tiče FPS igara na konzolama najbitnija stavka u njihovom uspehu jesu kontrole, jer ako one nevaljaju igra je osuđena na neuspeh. Na svu sreću kontrole u ovoj igri su savršene, dobro su raspoređene na gamepad-u i veoma su precizne. Posle sat-dva igranja nišanićete kao pravi profesionalac. Analognim palicama kontrolišete kretanje i pogled glavnog aktera igre. Na R1 i R2 pucate (R1 primaran i R2 sekundaran napad), a na L1 i L2 su skok i čučanj. Pošto ćete u igri nailaziti na pozamašan broj predmeta i oružja veoma je bitno kako je rešen inventar. I ovo je rešeno bez problema, preko krstića pristupate predmetima, a preko kocke i kruga oružju (kocka je prethodno, a krug sledeće oružje). Pošto analogne palice nisu precizne kao miš, u meniju se može uključiti pomoć pri nišanjenju. Ja preporučujem da uključite tu opciju jer puno pomaže, a ni malo ne smanjuje težinu igre. Jer će vam i sa tom opcijom uključenom neprijatelji zadavati glavobolje. Ta pomoć funkcioniše tako da kada nišan približite neprijatelju na određenu razdaljinu pojaviće se crveni kvadrat koji označava da ćete metu najverovatnije pogoditi. Rekao sam najverovatnije pošto se dešava da promašite metu iako vam je ona označena. Tako da je ipak najpouzdanije manuelno nišaniti u glavu, jer metak u glavu ubija iz prve.



Flashback-ovi izgledaju jako cool



Mislim de baš u oko

Tokom igre posetićete brojne lokacije koje se veoma razlikuju po izgledu, a i strukturi. Neke od lokacija su pustinjski kanjoni, šuma pod snegom, vojna baza, nacionalna banka, itd. Svaka lokacija je po nečemu specifična što doprinosi zabavi. Na svakoj novoj lokaciji vas čeka sve veći broj sve pametnijih neprijatelja.

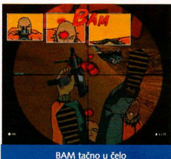
KAKO SE TOKOM IGRE OBNAVLJA VAŠE SEĆANJE, TAKO VAM SE VRAĆAJU I VEŠTINE KOJE STE IMALI. OVO JE VEOMA ZANIMLJIV DODATAK IGRI. NEKE OD VEŠTINA SU TIHI HOD, PRECIZNIJE SNAJPERISANJE (NIŠAN SE NE TRESE), BOLJE ISKORIŠĆAVANJE PAKETA PRVE POMOĆI, MOGUĆNOST DUŽEG ZADRŽAVANJA POD VODOM ITD.

Kada sam već kod neprijatelja moram da napomenem da njihov AI i nije nešto posebno. Većina njihovih postupaka je skriptovana tako da se nekada ponašaju jako glupo. Na primer, prođete kroz vrata i primeti vas neprijatelj, vi se povučete u prošlu prostoriju i čekate i čekate. Dok vam ne dosadi i vidite da neprijatelj stoji u ćošku i čeka da ga ubijete. Ali nije sve tako crno, pošto neprijatelji često traže zaklon ili pokušavaju da se regrupišu i da vas opkole. Plus uvek ih ima mnogo tako da se loš AI skoro i ne primećuje.

Oružja nisu preterano inventivna, ali je njihovo korišćenje vraški zabavno. Od oružja tu su polu-automatski pištolj, revolver, sačmarica, M16, Kalašnjikov, snajper, bazuka itd. Svako oružje ima svoje mane i prednosti tako da ćete shodno situaciji koristiti određeno oružje. Municiju uglavnom uzimate sa mrtvih neprijatelja, a pošto njih ima dosta onda ima i municije. Energiju obnavljate paketima prve pomoći, oni se ne aktiviraju automatski nego ih koristite iz inventara kada vam zatrebaju što je odlično rešenje.

Naravno vaš lik može da pokupi pancir i šlem što vam uveliko pomaže da preživite česte okršaje sa neprijateljima.

Kako se tokom igre obnavlja vaše sećan-



BAM tačno u čelo

je, tako vam se vraćaju i veštine koje ste imali. Ovo je veoma zanimljiv dodatak igri. Neke od veština su tihi hod, preciznije snajperisanje (nišan se ne trese), bolje iskorišćavanje paketa prve pomoći, mogućnost dužeg zadržavanja pod vodom itd. Ove veštine će vam mnogo pomoći tokom igre.

Jedna od alatki koju ćete često koristiti tokom igre je kuka, uz pomoć nje ćete dolaziti do mnogih važnih lokacija za dalji tok igre. Ovo zna da predstavlja problem jer su mesta na koja možete da zakačite kuku slabo vidljiva. Mala pomoć je beli kvadrat koji se pojavi, ako je nišan blizu lokacije na kojoj treba iskoristiti kuku.

Jedina stvar koja može da nervira u ovoj igri jesu misije u kojima neprijatelji ne smeju da vas primete, tada stražare morate ubijati tiho i sakrivati njihova tela, ali se jako često dešava da vas primete. Što dovodi do male nervoze, ali kada napokon pređete misiju osećaj zadovoljstva je neopisiv. Još jedna stvar koja smeta je to što se u igri nekada desi nešto sasvim nelogično, sva sreća što se to jako retko dešava. Primer je misija u kojoj treba da izbavite iz zatvora vašeg prijatelja. Sve vreme on samo trči pored vas i ne uzima nikakvo oružje da se zaštiti, a srlja u opasnost ko da je neranjiv.

CEL SHADING

Cel Shading je tehnika kojom se postiže izgled crtanog filma ili u ovom slučaju stripa. Taj izgled se postiže tako što se ravne površine na likovima uokviruju debelim crnim ivicama, baš kao što se to radi u stripu. Pored toga su teksture uglavnom prostije, ali uz veoma detaljno sencenje opet da bi se dobio izgled stripa. Ova tehnika je izvrsno primenjena u ovoj igri, tako da je atmosfera stvarno visoka. Jer dok igrate ovu igru bukvalno imate osecaj da se nalazite u interaktivnoj verziji stripa.

Sve u svemu igra ima mana, ali je i pored toga veoma igriva. Jer sve te mane igrač ni ne primećuje kada ga fenomenalna atmosfera igre uvuče u svet broja XIII. Sama igra je poprilično duga za jedan FPS, plus postoji i online opcija. Ona nas baš i ne interesuje zbog zemlje u kojoj smo, ali zato možete online modove igrati u singleplayer-u sa botovima, što produžuje vek ove igre.

Ova igra je grafički pravi melem za oči,



Uh kako volem taj bacač raketa

PlayStation 2

likovi nisu izmodelovani iz velikog broja poligona, ali zato zahvaljujući prelepom senčenju i korišćenju debelih crnih ivica dobijaju izgled kao da su izvučeni iz stripa. Teksture su odlične, a i animacija likova takođe. Prava milina ih je gledati kako padaju pokošeni rafalom iz Kalašnjikova. Okruženja nisu tako detaljna kao likovi, ali ipak izgledaju dobro. Jedino



Ode helikopter u večna lovišta

je šteta što se developeri nisu malo više potrudili da i njima daju stripovski izgled. Pored toga što tehički odlično izgleda, sam



Multiplayer prženje

TAT*TAT-TAT, a kada neprijatelji umiru ispisivaće se njihovi presmrtni krici kao NOOOO ili OHHHH. Sve ovo igri daje taj

ADAM WEST JE NARRATOR, ON JE DAVAO GLAS BETMENU U SERIJI KOJA SE PRIKAZIVALA 60-TIH. NJEGOV GLAS SE SAVRŠENO UKLAPA U ATMOSFERU IGRE. GLAS BROJU XIII JE DAO DAVID DUCHOVNY SVIMA POZNAT KAO AGENT MOLDER IZ DOSIJEA X. DEVOJCI KOJA POMAŽE BROJU XIII GLAS JE DALA REPERKA EVE.

stil koji je korišćen u igri je odličan. Posebno se izdvajaju, grafički prikazi zvukova. Kada bacite granatu na ekranu će se pojaviti veliki natpis BOOM, kada počnete da pucate iz puške na ekranu ćete videti TAT-



Nepoznati ubica

stripovski šmek. Tako da je gledati ovu igru pravo uživanje. Još jedna super stvar jesu mali prozori koji se pojavljuju kada se dešava nešto bitno, a vi niste prisutni tom događaju. Ovo još više doprinosi stvarno odličnoj atmosferi. Pored grafike i zvuk je odličan.

Muzika je stvarno nešto posebno funk i rep iz 70-tih i melodije tog tipa smenjuju se u zavisnosti od situacije. Glasovi su profesionalno odrađeni. Adam West je narrator, on je davao glas Betmenu u seriji koja se prikazivala 60-tih. Njegov glas se savršeno uklapa u atmosferu igre. Glas broju XIII je dao David Duchovny svima poznat kao agent Molder iz Dosijea X. Devojci koja pomaže broju XIII glas je dala reperka Eve.



Korisna veština osluškivanja neprijatelja

Zvukovi u igri su naravno odlični, tu nemam zamerki.

Ova igra predstavlja kako treba da izgleda dobar FPS naslov, koji će se svima svideti, a pogotovo ljubiteljima stripa. Autorima svaka čast na ovako dobroj igri koju je stvarno zadovoljstvo igrati. Igra naravno nije bez mana, ali te mane su toliko beznačajne da ne umanjuju kvalitet igre u celosti.

IGROMER

bonus

Izdavač UBISOFT | Developer UBISOFT FRANCE

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Odlični modeli i senčenje, raznolika okruženja koja baš i nisu tako detaljna. Stabilan frame-rate
ZVUK	5	Muzika je odlična, glasovi takođe. Zvuk podiže atmosferu na visok nivo
KONTROLA	5	Kontrole su precizne i veoma dobro raspoređene. Tokom cele igre ste u potpunoj kontroli vašeg lika.
ZABAVNOST	4.5	Odlična priča i atmosfera. Igra je jednostavno jako zabavna za igrati. Mada poneka misija zna da iznervira.

PlayStation 2

BATTLESTAR GALACTICA



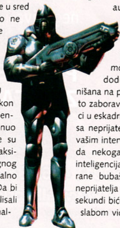
Davnih '70 godina opsesija naučnom fantastikom je bila na vrhuncu. Tada su počele da pojavljuju i prve sapunice koje su se zaista događale u svemiru. Borbe svemirskih brodova su bile nešto novo i spektakularno i osvojile su publiku na prečac. Jedan od pionira tog novog vida žanra je bila je i serija Battlestar Galactica koja se fokusirala, pored medjuljudskih odnosa, baš na borbe malih lovaca u svemiru. Ista serija je emitovana kod nas sredinom '80-ih i takodje dočekana sa oduševljenjem. Dvadeset pet godina kasnije dobili smo igru po ovoj legendarnoj seriji koja je kod nas, uz Blejkovu sedmorku, odgovorna za naglu popularizaciju naučne fantastike.



Cejlonske letelice nisu ništa manje sposobne od ljudskih, mada kokpit drukčije izgleda

"MISIJE SU PRILIČNO RAZNOVRSNE I NEĆE VAM TAKO LAKO DOSADITI. BIĆE TU STANDARDNIH BORBI, ŠTIĆENJA TRANSPORTERA I DRUGIH LOVACA SA POSEBNOM NAMENOM, USAMLJENIH SAMOUBILAČKIH MISIJA PA ČAK I ONIH GDE ĆE TE PILOTIRATI CEJLONSKIM LOVCIMA. TEŽINA ISTIH ĆE SE POBRINUTI DA IGRU NE PREĐETE ZA KRATKO VREME VEĆ DA ZAISTA MORATE DA SE UVEŽBATE U PILOTIRANJU."

Igra počinje ingame skriptovanom sekvencom u kojoj pilot tj. igrač biva upoznat sa ciljem misije kroz tipičan razgovor sa komandom uz sličice po ćoškovima ekrana. S obzorom da je slika prilično mračna nećete u početku mnogo videti - a videti se ima šta. Glasovi su takođe prijatno iznenađenje, fino zvuče i lepo si intonirani, ali devojka iz komade nazva pilota Adama? (o tome više u boxu). Ako ste kao i većina drugih preskočili tutorial naći će te se u sosu jer se odmah stvarate u sred velikog konflikta gde niko ne haje za vaše nepoznavanje kontrola, čak šta više statična meta je laka meta i Cejlonci ce vam onako u prolazu dok ganjaju druge sasuti koji laser u facu. U svakom slučaju kada napokon krenete sledi mali šok i komentar "ali ja sam samo popnuo konroler!" Naime kontrole su preosetljive. Već na pola maksimalnog ugla levog analognog konrolera letelica maksimalno brzo rotira oko svoje ose. Da bi ste stvarno lepo kontrolisali svog lovca morate maksimalno pažljivo da upravljate. Zaista je frustrirajuće kada se uvučete u rep poslednjem protivniku koji je izdržao sva vaša nastojanja izjednačite pritisak u i van njegove letelice samo da bi posle jednog naglog manevra zevali u prazan prostor jer je nagli manevar bio zaista NAGLI manevar. To je samo prva od mana ove igre.



Nisu samo kontrole problem. Auto targeting sistem koji vam pomaže da se snadjete us svoj toj gunguli u stvari više odmaže nego što pomaže. Naime taj sistem automatskog lociranja meta automatski obeležava najbližu neprijateljsku letelicu bilo da je ona cilj misije ili samo neko levo smetalo koje vas čak ne može propisno ni oštetiti. Postoji doduše i taster za prebacivanje nišana na primarnu metu ali čovek se prosto zaboravi. Dalje vaši wingmeni tj. saborci u eskadrili su zaista odlični borci. Nose se sa neprijateljem bez preterane potrebe za vašim intervencijama. Ali kada dodje misija da nekoga od njih treba da spašavate inteligencija im naglo pada na nivo retardirane bubašvabe. Ukoliko im ne skinete neprijatelja iz repa za maksimalno 20-ak sekundi biće raznesen. Ukombinujete to sa slabom vidljivošću i donekle preosetljivim kontrolama i dobijete efekat koji vam definitivno može pokvariti uživanje u igri.

Ipak nije sve tako crno. Kada pevaziđete sve ove probleme (što potraje ali se na kraju i desi) ostaje jedna više nego solidna svemirska pucačina bazirana na misijama. Sama akcija je odlično postavljena. U misijama gde su grupne borbe stvarno imate osećaj vekog okršaja malim lovcima. Sta god radili oko vas će zujati druge letelice. Slušaće te komentare vaših saboraca a i po koju dobačenu komadu od Cejlonaca. Kao što sam rekao akcija je frenetična i ume da učini da zaboravite na gorepomenute mane. Stvarno, kada se nakanite na nekoga i udjete mu u rep osećaj je odličan a adrenalin samo raste.



Svetlosni efekti su stvarno fenomenalni

Misije su prilično raznovrsne i neće vam tako lako dosaditi. Biće tu standardnih borbi, štićenja transportera i drugih lovaca sa posebnom namenom, usamljenih samoubilačkih misija pa čak i onih gde će te pilotirati cejlonskim lovcima. Težina istih će

Igra je u stvari naparvljena povodom snimanja nove serije. Ova serija se događa, kao i igra, nekih 30 godina pre originalne serije kada je komander Adama bio još zelen, sveži pitomac sa akademije. I dok je univerzum isti ima nekih nebojašnjivih promena i događaja. Pre svega odjednom Cejlonci postadoše ljudska kreacija umesto vanzemaljske. Druga bi bila da iako je Adama još mlad i nije imao vremena ništa po tom pitanju ni da započne u igri ćemo sresti njegovog sina Apollo-a kao i Apollo-ovog najboljeg prijatelja Starbuck-a. Na sreću ova druga pojava ne postoji u seriji za koju samo možemo da se nadamo da će doći do nas u skorije vreme.

Autor:
CARNEX

PlayStation 2

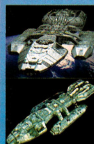
Prošlo je 25 godina od početka emitovanja prve serije. Naše ideje o izgledu svemirskih brodova i letelica su se drastično promenile od tada. Kako su originalni dizajni iz serije doživeli tu starost pogledajte na uporednim slikama.



Broj vrsta cejlonskih bodova se povećao a i osnovni (gore stari, dole u donjem desnom uglu novi) je za igru redizjniran



Viper lovci su postali značajno uglastiji i dobili mnogo manj treći motor ali je osnovni koncept isti



Galactica je ostaja nedirnuta... Bilo bi stvarno loše da su nju

se pobrinuti da igru ne pređete za kratko vreme već da zaista morate da se uvežbate u pilotiranju. Toj težini osim gore navedenih mana dodaje i činjenica da možete snimiti poziciju samo između misija a budući da se mnogo misija (uključujući tu čak i prvu) sastoji od više podmisija između koji se ne može snimiti pozicija moraćete pažljivo da gradite svoju karijeru.

Grafika je veoma dobra. Mada ćete većinu misija buljiti u crnilo svemira tu i tamo neke pojave će vam svojom vizuelnom lepotom dokazati da on i nije tako monoton. Mnoge vaše akcije za posledicu imaju svetlosne efekte kao što su tragovi raketa, tragovi brodova, eksplozije i sl. i sve su odrađene veoma dobro. Letelice su odlično modelirane sa puno detalja i stvarno je lepo od autora što su posvetili toliko pažnje detalju koji skoro nikad i ne uočavate zbog brzine većeg dela igre. Ni teksture ne zaostaju za modelima. Izgledaju odlično bilo da se radi o letelicama i velikim bodovima ili asterioudima, planetama i ostalim pozadinskim elementima. Što se tiče dizajna on je prenet iz same serije a koliko precizno pogledajte u boxu u ovom opisu.

"LETELICE SU ODLIČNO MODELIRANE SA PUNO DETALJA I STVARNO JE LEPO OD AUTORA ŠTO SU POSVETITLI TOLIKO PAŽNJE DETALJU KOJI SKORO NIKAD I NE UOČAVATE ZBOG BRZINE VEĆEG DELA IGRE."



Najčešće će te obletati oko matičnog broda štiteći ga

Muzika je usklađena sa tematikom igre i sastoji se uglavnom od remixa muzike iz originalne serije, ali remixa koji su toliko izmenjeni da će tek tu i tamo primetiti deonice originalnih kompozicija. Zvukovi su takođe modernizovani i zvuče više kao neki današnji standard. Za glasove sam već rekao da su prilično dobri.

Pored grafike najsvetlija tačka igre su kontrole. Jeste da su preosetljive ali nude ogromne mogućnosti. Osim standarnog rotiranja oko ose, podešavanja brzine, pucanja i ispaljivanja raketa možete mnogo više. Možete kopirati brzinu svoje mete, ili preći na afterburner pogon koji prosto sisa energiju. Možete iz kokpita podešavati manevarske sposobnosti i eksplozivno punjnje raketa koje ispljujete, da kontolišete svoje wingmene kada ih budete imali pa i da izvodite kompleksnije preprogamirane manevre. Ima tu i još po nešto ali ostavimo i poneko iznenađenje.



Rakete zuje na sve strane i možete pokupiti i prijateljsku ako ste na putu...

Kako prolazite kroz misije vaš učinak će biti nagrađivan unapređenjem vaših pilotskih sposobnosti u zavisnosti od toga kako ste dobro odradili misiju. Samo ocenjivanje je podeljeno na dosta kategorija i svaka kategorija daje bonuse na svoju osobinu i te bonuse prenosite u svaku novu letelicu koju dobijete. Osim toga napredovanjem kroz igru takođe otključavate i mnoge ekstra materijale kao što su prerenderovane slike, koncept artovi, modeli, karakteri iz igre, pa čak i trejleri i isečci iz originalne a i nove serije.

Prava je šteta što su se provukli onakvi dizjnerski propusti jer bi inače ovo bila jedna od najboljih igara u godini, definitivno najbolja u svom žanru. Warthog je dao sve od sebe ali je ipak par koraka kratak, ali ako ovako nastavi i nama i njima se smeši svetla budućnost.

bonus IGROMER

Izdavač VU GAMES | Developer WARTHOG

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Grafika je stvarno odlična i jedini razlog zašto ne dobija savršenu ocenu je što nema mnogo prostora da se iskaže
ZVUK	4.5	Realna ocena. Nostalgija vuče, tehnička obrada odlična ali nije baš savršeno. Moglo je biti malo atmosferičnije i prefinjenije, ništa više.
KONTROLA	4	Odlično zamišljena upotreba Dual Shock 2 kontrolera do poslednje mogućnosti koje su upopašćene nekim popustima u dizajnu i tehničkoj izvedbi igre. Korak napred, dva nazad.
ZABAVNOST	4	Igra ima intezivnu akciju, napade adrenalina i nostalgije. Ima sve pa i svoje probleme. Eh, samo da nije tih problema i da može da se snima malo češće - jer igra kasnije postaje prilično teška.

PlayStation 2

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE



Max Payne, većina vas je čula za ovu PC pucačinu. Ova igra je ljudima ostala u sećanju zbog dobre akcije upakovane u veoma interesantnu priču ali i zbog tada revulucionarnog Bullet Time moda. Pri prvom igranju prvog dela i korišćenja Bullet Time moda ostao sam nem ali i pored početnog oduševljenja, konačan utisak je bio krajnje prosečan. Od drugog dela se mnogo toga očekivalo, ali na kraju Max Payne 2 nije ispunio pretendiozna iščekivanja. Nije doneo neke revulicionarne promene, ali je ipak u svim pogledima barem za nijansu bolji od prethodnika. Prvo moram da napomenem jednu stvar ako posedujete PC ili XBOX konzolu preporučujem da Max Mayne 2 nabavite za jednu od te dve platforme jer je PS2 konverzija jako loša. Sama igra ni u originalu nije bila nešto posebno, a loša konverzija sa PC-a na PS2 nije pomogla. Ako nemate PC ili XBOX, uzmite ovu igru jedino, ako ste zagriženi zaljubljenik u akcione igre, jer ipak na kraju barem jedne stvari ne nedostaje u Max Payne-u 2, a to je prvoklasna akcija.

Prvi deo se od mnogobrojnih akcionih igara izdvajao kvalitetnom pričom. Kod većine pucačina priča je tu čisto reda radi, to nije bio slučaj sa prvim Max Payne-om. Tamo je priča bila jedna od bitnijih stavki. Sama priča je bila prikazivana u obliku stripa i naracije glavnog junaka Max-a. Takav oblik prezentovanja priče je zadržan i u drugom delu. U prvom delu Max-u su ubili porodicu (ženu i decu), a posle tog tragičnog događaja Max kreće u osvetu. Inače Max je Njujorški policajac, ali je izbačen zbog preterane upotrebe sile. Na kraju prvog dela Max je saznao ko mu je ubio porodicu i eliminisao ga. Posle toga se vratio na posao. Tu počinje priča drugog dela. Inače priču prvog dela možete pogledati u glavnom meniju u obliku kraće animacije. Priča u drugom delu je zanimljiva, ali iz početka teška za pratiti. Na početku Max se nalazi u bolnici i teško je ranjen. Odmah u sledećoj sceni se priča vraća u prošlost, gde je Max tek dobio poziv preko radia da ispita pucnjavu u lokalnoj fabrici. Tokom cele igre Max ima čudne snove koji svojim sadržajem mogu da zbune igrača. Glavni zaplet se vrti oko Mone Sax plaćene ubice u koju je Max zaljubljen. Tokom igre Max mora da bira između zakona i ljubavi, jer je Mona optužena za ubistvo. Kao što sam već rekao sve animacije su u obliku stripa. Tokom tih scena Max-ova naracija priču čini napetijom nego što ona to zapravo jeste. Sve u svemu priča je zanimljiva i mnogo komplikovanioja nego što se to čini.

"NA KRAJU PRVOG DELA MAX JE SAZNAO KO MU JE UBIO PORODICU I ELIMINISAO GA. POSLE TOGA SE VRATIO NA POSAO. TU POČINJE PRIČA DRUGOG DELA."


Daj mi pare za novo odelo, ovo nosim već predugo


Akrobatski skok u stranu uz punjenje neprijatelja olovom

" MAX PAYNE JE U SUŠTINI VEOMA PROSTA IGRA, U KOJOJ JE CILJ UBITI ŠTO VIŠE NEPRIJATELJA. OVO MOŽE BITI ZABAVNO SAMO IZVESNO VREME. DA SVA TA AKCIJA NIJE POVEZANA DOBROM PRIČOM, OVA IGRA BI VEOMA BRZO PALA JER NEMA ŠTA NOVO I ZANIMLJIVO DA PONUDI IGRAČU."

Max Payne je u suštini veoma prosta igra, u kojoj je cilj ubiti što više neprijatelja. Ovo može biti zabavno samo izvesno vreme. Da sva ta akcija nije povezana dobrom pričom, ova igra bi veoma brzo pala jer nema šta novo i zanimljivo da ponudi igraču. Znači u samom startu igrivost nije ništa posebno, a posle očajne konverzije na PS2 ona se dodatno umanjuje. Tokom igre ćete voditi dva lika što je promena u odnosu na prvi deo. Vodićete Max-a i Monu. Igra je veoma prosta, sve što igrač treba da radi je da istražuje lokacije na kojima se nalazi i da ubije svakoga ko zapuca na njega. Ponekad treba rešiti i po koju laku logičku zagonetku i popričati sa kojim likom. Sve u svemu ništa posebno. Sama akcija je zato izvrsna, u igri se može naći pozamašna selekcija oružja. Oružja idu od standardnog, 9mm pištolja, preko obične i skraćene sašmarice do Kalašnjikova i snajpera. Municije uvek ima dosta tako da se slobodno iživljavajte na neprijateljima. Bullet Time je ovde mnogo potrebniji nego u prvom delu, kada je služio samo kao lep grafički dodatak. U drugom delu će se veoma često dešavati da vas napadne velika grupa neprijatelja sa opasnim oružjima, u tim trenutcima će vam Bullet Time spasiti život. Kao i u prvom delu postoje dva načina korišćenja Bullet Time-a. Prvi je da naterate Max-a da se baci u stranu i da se kotrlja, tada ste vi teža meta za neprijatelje, a oni lakša za vas. Naravno sve je


Max je stvarno opak tip, pogledajte samo tu facu

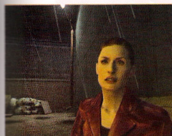
Autor:
GRUNT

bude veoma zabavna, i pogodna je za iskaljivanje nagomilanog besa. Najveća mana koja nije tehničke prirode je dužina igre. Igra se završi za 8-10 sati. Kada je jednom završite nemate razloga da je ponovo igrate što je još jedna karakteristika ovakvih PC igara. Zbog svega ovoga ova igra neće doro proći na konzolama.


Max je uvek ozbiljan čak i kada roštilja sa dva uzija


Nema ni jedne pucačine bez "em četvorke"

usporeno tako da neprijatelje možete veoma lako nanišaniti. Drugi način je da jednostavno stojite i da usporite vreme. Znači naiđe grupa neprijatelja vi uključite Bullet Time i ubijete ih pre nego što stignu da pripucaju na vas. Neprijatelj su veoma vešti protivnici. Znaju da izbegavaju hitce, da sarađuju sa svojim kolegama itd. Ali su zato skoro u potpunosti gluvi (valjda od silne pucnjave tokom života), možete da budete u susednoj sobi i da ispraznite ceo šaržer, a da neprijatelji samo stoje i dosađuju se (posle jednog MGS-a ovo je


Da li je potrebano reći nešto osim Mona is HOT

smesno). Tokom igre se dešava da se totalno izgubite u prostoru zbog ne postojanja mape. äto se samog igranja tiče nema tu mnogo filozofije sve se objašnjava samo. Kontrole su podnošljive, ako se sramotite da ostavite Auto Aim uključen nećete se baš dobro provesti jer je jako teško precizno nišaniti preko analognih palica. Došlo je vreme da iznesem razloge zbog čega je PS2 verzija toliko lošija od PC i XBOX verzije. Prvo igra ima velikih problema sa glatkoćom animacije. Čim se na ekranu nađe više neprijatelja igra odmah počne da štuca. Pored toga zbog ograničene memorije PS2-jke misije su iseckane na sitne delove.

"MODELI U IGRI NISU NIŠTA POSEBNO MAX I MONA IZGLEDAJU BOLJE OD OSTALIH LIKOVA, ALI NE MNOGO. LIKOVI SU SASTAVLJENI IZ PROSEČNOG BROJA POLIGONA I DOBRO SU ANIMIRANI. JEDINO JE FACIJALNA ANIMACIJA JAKO LOŠA, OVO JE INAČE ČEST SLUČAJ KOD IGARA ZAPADNE PRODUKCIJE."

To ne bi bio problem da su učitavanja između svakog tog dela duga i po 20-30 sekundi. Znači na svakih desetak minuta igranja, treba čekati po pola minuta. Ovo zna da umanji ugođaj. Pored toga pre svake in-game animacije igra se pretvori u slide-show na par sekundi. Ovo nije zbog lošeg (ogrebanog) diska nego zbog jako loše optimizacije koda. Inače igra nikada ništa sama ne snima, ne postoje nikakvi check point-ovi ili nešto slično. äto je stvarno retko na konzolama, i po meni predstavlja veliku glupost. Jer će se dešavati da igrate sat-dva i da zaboravite da snimite. Ako vas ubiju moraćete sve iz početka. I pored ovih mana igra zna da


Ode kombi u automobliski raj

U tehnickim karakteristikama se najbolje vide posledice konverzije, ali detaljnije o tome kasnije. Igra koristi unapređeni endžin iz prvog dela pod nazivom Havoc. Sam endžin je dosta poboljšan u odnosu na prvi deo. Najviše je porađeno na fizici objekata koja je dovedena skoro do

BULLET TIME

Max Payne-u tj. Developerima Remedy Software treba da zahvalimo za uvođenje Bullet Time-a u igre. Posle prvog dela mnogo naslova koristi Bullet Time samo se naravno nikada ne zove tako. Pored igara ovaj efekat se poprilicno cesto koristi i u filmovima. Jednostavno ima neka draž da gledate kako neko nekoga ubija u slow-motion-u i to još posmatrano sa kamerom koja se rotira za 360 stepeni. Bullet Time u Max Paynu 2 je veoma koristan, jer bez njega ne postoji nacin da se predu odredeni delovi igre. Pored toga što je koristan odlicno i izgleda. Kada je Max u Bullet Time modu on izvodi neke atraktivne poteze koji su stvarno uživanje za gledati i ne dosade ni posle dužeg vremena provedenog uz igru.

savršenstva. Svaki objekat u igri se kreće baš onako kako se to i očekuje od njega. Ovo stvara stvarno dobru atmosferu u igri. Modeli u igri nisu ništa posebno Max i Mona izgledaju bolje od ostalih likova, ali ne mnogo. Likovi su sastavljeni iz prosečnog broja poligona i dobro su animirani. Jedino je facijalna animacija jako loša, ovo je inače čest slučaj kod igara zapadne produkcije. Po meni dobra facijalna animacija mogo znači. Teksture u igri nisu loše, naravno u PS2 verziji su mnogo mutnije nego što bi trebalo da budu. Specijalni efekti izgledaju odlično pogotovo Motion Blur. Igra se odvija u dosta niskoj rezoluciji i pored Anti Aliasing filtera igra izgleda jako grubo. Lokacije po kojima se Max kreće su dobro osmišljene i verno prikazane. Na kraju Max Payne ima šta da pokaže, ali nažalost sve to mnogo bolje izgleda na PC-u ili XBOX-u. Zvuk u igri je odličan, oružja zvuče odlično. Muzika je jako dobra, amosferu u igri podiže na stvarno viskon nivo. Glasovi su takođe odlični. Najuverljivije zvuči sam Max, bez njegove naracije i komentara igra ne bi bila to što jeste. Ni zvuk nije ostao netaknut prilikom konverzije, nekada se dešava da likovi ponove istu reč nekoliko puta ko da štucaju. Ovo se dešava retko tako da ne kvari dobar zvučni utisak koji igra ostavlja.



Žene i eksplozije, zar postoji bolji par

Igra je mogla biti mnogo bolja, samo da su se autori malo više potrudili pri njenom razvoju. A što se tiče tima koji je radio konverziju za njih nemam reči samo se nadam da im više nikada neće biti dato da neku igru prebacuju sa PC-a na PS2. Ovu igru mogu da vam preporučim samo, ako nemate PC i ako ste strastveni ljubitelj pucačina.

IGROMER

bonus

Izdavač ROCKSTAR ENETRAIMENT

Developer REMEDY SOFTWARE

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3	Fizika objekata je izvrsna dok su modeli, teksture i specijali efekti sasvim prosečni. Sve bi to bilo OK da igra nema velikih problema sa seckanjem.
KONTROLA	4	Kontrole su generalno dobre, malo je teško nišaniti analognim palicama i povremeno se dešavaju problemi sa kamerom.
ZVUK	4.5	Muzika je odlična, sinhronizacija takođe. Mali problemi sa ponavljanjem teksta.
ZABAVNOST	3.5	Dobra priča, odlična atmosfera i izvrsna akcija. Problemi tehničke prirode. Sama igra monotona i kratka. Nema razloga za ponovnim igranjem.



PlayStation 2

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Povratak kralja je finale Lord of The Rings trilogije. Za one ne upućene radnja se odvija u Srednjem Svetu, mestu gde žive mistična bića, i mračni gospodar čeka priliku da preuzme kontrolu nad tim već uzdrmanim svetom. Sve se vrti oko jednog malog prstena... Taj prsten moći menja ljudski um, truje im misli i niko ga ne može kontrolisati osim samog Saurona. Oformljena je družina sa ciljem da se prsten uništi a jedini način za to je da se prsten baci u vatru plamen-planine gde je i napravljen. Na vama je da družinu povedete do konačne pobede, ili poraza... Kako Sauronova vojska raste, sudbina Srednjeg Sveta leži u rukama dva mala hobita. Oni kreću u nemoguću misiju noseći najveći teret do samog neprijatelja.

Prvo što ćete zapaziti je da igra dosta podseća na prethodni deo, Dve Kule. Način kretanja i rukovanja oružjem je isti. Kao novine u igri tu su bacanje koplja koje ćete često naći na zemlji, penjanja uz konopac, kao i ispaljivanja katapulta, koji je ponekad neophodan za prelaženje nivoa. Pre skoro svakog nivoa moćićete da odgledate kratak isečak scene iz filma, koji odgovara radnji nivoa koji počinjete. S obzirom da se igra pojavila prvi put pre više od mesec dana, to je bio ekskluzivni deo jer ste mogli da bacite pogled na par minuta filma, koji je do sada većina vas odgledala.


Take this!



Igra je podeljena na tri putanje, tri grane kojima možete ići. Tako ćete sada moći da birate hoćete li ići putem čarobnjaka, naravno igrajući sa Gandalfom, putem Kralja, gde igrate sa starim triom, ili možda putem hobita, u ulozi Sema i Froda. Naravno ako vam dosadi igranje puta čarobnjaka, a znam da neće, možete početi sa na primer putem kralja, znači nema veze kojim redom idete, bitno je da sve završite. Igra ima trinaest nivoa, a da bi igrali poslednji morate preći sve prethodne nivoe.

Dok ste u igri Dve Kule mogli da kupujete nove udarce samo za jednog igrača, sada možete to da učinite za celu družinu odjednom, tako da će svaki od igrača dobiti ono što je pre dobijao samo jedan.

Sam meni sa meračem za skil i iskustvo je bolje urađen nego pre. Da bi dobili što bolju ocenu pri kraju svakog nivoa potrebno je primiti što manje, a zadati što više, po mogućstvu kombinovanih udaraca. Po završetku nivoa dobićete informacije o uspehu u misiji, gde ćete u zavisnosti od ubijenih orkova, uruk-haia i drugih bića Mordora dobiti određen broj bodova. Sa tim istim bodovima kasnije kupujete nove udarce i komboe. Likovi iz prošlog dela: Aragorn, Gimli i Legolas imaju ista oružja kao i pre. Gandalf ima štap, mač i baca magične projektile, dok Sam ima éalac, noževe za bacanje i Prsten. Gandalf je poprilično jak za jednog starog čarobnjaka dok su Sam i Frodo ipak nešto slabiji.

"SAM MENI SA MERAČEM ZA SKIL I ISKUSTVO JE BOLJE URAĐEN NEGO PRE. DA BI DOBILI ŠTO BOLJU OCENU PRI KRAJU SVAKOG NIVOA POTREBNO JE PRIMITI ŠTO MANJE, A ZADATI ŠTO VIŠE, PO MOGUĆSTVU KOMBINOVANIH UDARACA."

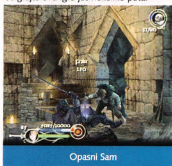

Slabe šanse...

Prelaženjem igre možete osloboditi tajne likove, njih tri, sa kojima takođe možete igrati.


Aragorn kažnjava

PS2 PlayStation 2

Igra takođe sadrži co-op mod, što uvećava zabavu, kao i samu trajnost igre. Pa ako vam dosadi da sami po milioniti put koljete razna čudesa Tolkinovog sveta, pozovite druga, brata ili možda sestru, i odigrajte ovu igru još nekoliko puta.


Opasni Sam

A sada tu je i online play samo za PS2 verziju igre... Prelaženjem svakog nivoa oslobodićete određene dodatke. Ponekad će to biti intervju sa nekim od glumaca, a ponekad artwork nekog nivoa ili igrača. Neki delovi igre su izmišljeni, znači nisu rađeni po filmu, kao na primer nivo Staze Mrtvih gde ćete se boriti sa gomilama mrtvih duša, a pred kraj nivoa i sa samim kraljem mrtvih. Iako se ovo možda ne uklapa u film ili čak knjigu, vide se dobre i maštovite ideje stvaraoca koje su savršeno realizovane.


Lord Nazgula

Vizuelno, Povratak Kralja je poboljšan na svim konzolama.

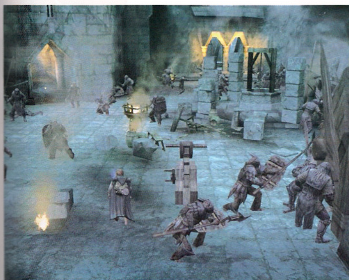
Modeli igrača su primetno promenjeni, na bolje naravno. Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Sam i Frodo su detaljniji nego ikad. Njihova odeća i oklopi su boljeg izgleda, dok likovi imaju realističniju formu. Orkovi i Uruk-hai su takođe detaljniji, posebno sama lica gde su mnogi detalji uliveni u njihove oči, nos i formu lica. Izgleda je EA pozajmio tehnologiju iz sport odseka tako da su svi likovi rađeni sa motion-capure tehnologijom pa izgledaju dosta realnije. Ovo ćete najviše primetiti dok trčite, skačete ili se penjete uz konopac, jer likovi nisu više ukrućeni dok to rade, već se glatko kreću u željenom pravcu, stvarajući jako dobar osećaj realnosti.



Pozadine su duplirane u veličini i detaljima pa ćete tokom borbe negde u daljini videti razna dešavanja koja daju lepotu ovoj igri. Od ostalih detalja videćete svetlosno

LOTR ONLINE

Vlasnici PS2 konzola su još jednom u prednosti jer ova igra podržava i online play, samo u PS2 verziji. Nisu pravljene nikakve posebne mape, ali online play je vredan dodatak igri u svakom slučaju.
Naravno za igranje preko Interneta neophodan je Network Adapter, koji je kod nas i dalje nedostupan.
U lobiju na Internetu se može naći i do pedeset igrača, a partnera za igru ćete lako naći opcijom Quick Match. Što se tiče nivoa, možete igrati bilo koji nivo koji ste otključali ili čak i onaj koji niste u slučaju da je otključan od strane vašeg partnera. Online play podržava i usb mikrofon/slušalice pa ćete pored igranja moći da uživate i u četovanju glasom. Naravno kvalitet igranja na netu će dosta zavisiti od vaše konekcije.
Za igranje na Internetu postoje takozvani poeni reputacije, pa što ste bolji, imaćete ih više, a što ih imate više bićete bolje plasirani na netu. Ako vas zanima trenutno stanje skoknite do sajta
www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/us/leaderboards.jsp


Jedan mali hobit u ovoj rulji


Veličina je bitna

nebo, trag dima koji je ostavila vatrena strela, kao i eksplozije koje su realnije i detaljnije nego pre. äto se tiče samog dizajna, nivoi su slični onim iz prethodnog dela,

"POZADINE SU DUPLIRANE U VELIČINI I DETALJIMA PA ĆETE TOKOM BORBE NEGDE U DALJINI VIDETI RAZNA DEŠAVANJA KOJA DAJU LEPOTU OVOJ IGRI. OD OSTALIH DETALJA VIDEĆETE SVETLOSNO NEBO, TRAG DIMA KOJI JE OSTAVILA VATRENA STRELA, KAO I EKSPLOZIJE KOJE SU REALNIJE I DETALJNIJE NEGO PRE."

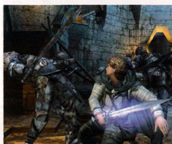
ali su ovoga puta urađeni sa dosta više detalja. Dok su neki nivoi jedinstveni, kao Bekstvo Sema iz Osgiliatha, neki čak i liče na one iz prethodnog dela. Tako ćete u nivou Minas Tirit viši zid obarati mnogobrojne merdevine, kao što ste već radili u jednom od nivoa Helmovog ponora iz igre Dve Kule.

U ovoj igri jako je teško propustiti glasovne i zvučne efekte, čak i ako ne znate šta da slušate. Glasove za igru su davali sami glumci, a i mnogi drugi zvukovi iz filma su ubačeni u igru, što će stvoriti savršenu atmosferu za igranje. Od zvučnih efekata stalno možete čuti let strela kroz vazduh pa čak i natezanje luka. Čućete i zamahe mača, udarce sekira, pa čak i prolazak oštrice kroz meso prvog orka koji naleti na vas.

Muzika se savršeno uklapa uz atmosferu, nebitno da li je ponekad mirna, tiha, dok pešačite ka napuštenim predelima, ili jako burna i glasna, sa dosta lupanja bubnjeva koji su dočarali igru koliko i sam film. S vremena na vreme čućete komentare vaših likova. Tu se nalazi jedan od retkih bagova u igri jer će vaš lik nekada po pet puta zaredom ponoviti isti komentar, ali to vam neće umanjiti zadovoljstvo igranja.


Gandalf sa motkom i mačem

Lord of The Rings:Return of The King je zaista Goldex Axe modernog doba. Sa odličnim zvučnim efektima i isto tako kvalitetnom grafikom ovo je najbolja igra rađena po Tolkinovim knjigama. Uživećete se u igru posle samo par minuta igranja i shvatićete da vaša ljubav prema knjizi, filmu ili bilo čemu drugom vezanom za


Žalac nije naivan

temu Gospodar Prstenova neće biti potpuna dok ne pređete ovo umetničko delo. Co-op play, kao i online play su dobri dodatci koji će vas dodatno zabaviti i potruditi se da ova igra što kasnije završi na nekoj dalekoj prašnjavoj polici. Ako ste voleli Dve Kule, ovaj nastavak vas definitino neće razočarati.

bonus IGROMER

Izdavač EA GAMES | Developer EA GAMES

GRAFIKA 4.5	Jako dobra grafika sa dosta detalja i efekata.	KONTROLA 4.5	Komande su iste kao i u prethodnom delu, lake za snalaženje. Dosta poteza za izvođenje.
ZVUK 4	Zvukovi preuzeti iz filma, glasovi glumaca.	ZABAVNOST 5	Igra nije preterano duga ali co-op mod produžava igranje do maximuma.

PlayStation.2

BLOODY ROAR 4



"1997 godine izašla je jedna borilačka igra koja je dala novu dubinu čitavom borilackom žanru, ta dubina bila je zasnovana na mogućnosti transformacije ljudi u životinje za vreme borbe. Transformacije nisu menjale samo lika nego i čitav gameplay igre. Ta igra se zvala Bloody Roar i od nje je nastao solidan serijal, čiji nam četvrti nastavak sada donose Konami i Hudson."

Ova igra (koja je izašla kao ekskluzivni naslov samo za PS2) izgleda dobro kao i uvek. Naravno da igre kao što su Soul Calibur 2 i Mortal Kombat izgledaju grafički mnogo bolje, ali se Bloody Roar i dalje drži svog fazona i parira sa njima. Igra se sastoji od 18 unikatnih likova od kojih su



Efekti transformacije su i dalje cool

iz prethodnih delova najpoznatiji Yugo the Wolf (ime koje je nama posebno interesantno :)), Alice the Rabbit i Bakuryu the Mole (šteta što nema nekog Zmaja!) koji izgledaju isto kao i uvek. Takođe postoji jedan novi jako cool lik - Ryoho, on je ubica koji se bori u timu sa Manom, malom devojčicom koja se pretvara u lisicu.



Vatra, blur, krv...



Bloody Roar je napokon postao krvav

Likovi su fantastično dizajnirani i animirani, sa velikim brojem poteza i kombo udaraca, pa samim tim igra radi dosta glatko i brzo (runda u proseku traje od 10 do 15 sekundi). Još jedan plus igri u grafičkom pogledu daje efekat specijalnog i završnog udarca kao i abnormalna količina krvi tokom borbe na koju fanovi Boody Roar serijala nisu navikli. Borilačke arene u igri su raznovrsne i karakteristične za svakog lika i sastoje se od platforme (na kojoj se protivnici bore) i zida ili neke barijere koja okružuje ring da bi sprečila ispadanje iz ringa. Fazon za ispadanje naravno postoji - pridete ivici, jednostavno razbijete barijeru udarcem i izbacite protivnika napolje i runda je vaša!! Sve u svemu igra nije nešto specijalno unapređena i grafički parira XBOX verziji igre (Bloody Roar Extreme), ali ima dosta lošiju grafiku od GameCube verzije (Bloody Roar - Primal Fury).

Audio efekti su karakteristični kao i za ceo serijal. Naterani ste da slušate rifove Heavy Metal muzike iz 80-ih godina, i oni se savršeno uklapaju u atmosferu igre. Glasovi likova u igri su očajni, da ne kazem smešni i totalno neuklopoljeni u igru tako da je bolje na početku odmah staviti originalni japanski jezik.

Komande u igri su jako slične sa prethodnicima. Na raspolaganju su vam udarci rukama, nogama, blok i dugme koje lika pretvara u životinju (beast dugme) ukoliko im je beast skala puna. Dok ste u životinjskoj formi udarci su vam znatno brži i jači, i kombinacijom udaraca i Beast dugmeta



Ima i novih likova...

dobija se specijalni potez koji je najubitačniji po protivnika. Novina u igri jeste zoantrofska skala koja omogućava igraču da taktizira održavajući ravnotežu energije između ljutske i životinjske forme. Ukoliko se desi da vam se istroši jedna skala npr. ljudska bićete do kraja borbe zarobljeni u životinjskoj formi. U praksi taj sistem borbe je lako savladiv.

"NOVINA U IGRI JESTE ZOANTROFSKA SKALA KOJA OMOGUĆAVA IGRAČU DA TAKTIZIRA ODRŽAVAJUĆI RAVNOTEŽU ENERGIJE IZMEĐU LJUTSKE I ŽIVOTINJSKE FORME. UKOLIKO SE DESI DA VAM SE ISTROŠI JEDNA SKALA NPR. LJUDSKA BIĆETE DO KRAJA BORBE ZAROBLJENI U ŽIVOTINJSKOJ FORMI. U PRAKSI TAJ SISTEM BORBE JE LAKO SAVLADIV."

Igra nema podršku za analogni džojped pa ce vam na neko vreme novi prijatelj biti D-pad.



Izbacivanje iz ringa

Autor:
CWIYA


Osim u životinje neki likovi se pretvaraju i u ovakve stvari...


Yugo je i dalje glavni lik


Xion je i dalje badass

Što se tiče modova u igri postoji arkadni mod, vremenski mod, mod za dva igrača, trening mod, sparingovanje i kao najveći dodatak - kariera. U Arkadnom modu bijete protivnika za protivnikom i posle određenog broja borbi bijete Bossa i to je to! Lično mislim da su taj mod mogli malo da promene zato što je postao izlizan. U karijeri se borite sa svim protivnicima i posle svake runde zarađujete DNA poene kojima poboljšavate performanse vašeg lika koji postaje sve snažniji. Poenima možete liku povećavati energiju, odbrambene sposobnosti, dodavati nove poteze, kopirati poteze protivnika, editovati komandne udarce...itd. U svakom slučaju možete lika neverovatno nabudžiti. Još zanimljivije je to što ovako nabudženog lika možete da koristite u svim ostalim modovima igre. AI protivnika je takav da igra ne predstavlja neki specijalni izazov pa zato mod za dva igrača izvlači prosek. Kariera i mod za dva igrača svakako čine ovu igru specijalnom i jedinstvenom i na neki način je oživljavaju i čine je mnogo interesantnijom.

"U KARIERI SE BORITE SA SVIM PROTIVNICIMA I POSLE SVAKE RUNDE ZARAĐUJETE DNA POENE KOJIMA POBOLJŠAVATE PERFORMANSE VAĐŠG LIKA KOJI POSTAJE SVE SNAŽNIJI. POENIMA MOŽETE LIKU POVEĆAVATI ENERGIJU, ODBRAMBENE SPOSOBNOSTI, DODAVATI NOVE POTEZE, KOPIRATI POTEZE PROTIVNIKA, EDITOVATI KOMANDNE UDARCE...ITD. U SVAKOM SLUČAJU MOŽETE LIKA NEVEROROVATNO NABUDŽITI."

Oni koji su Fanovi Bloody Roar serijala ce


Tigar protiv mace, hah

definitivno biti oduševljeni ovom igrom i šansom da se bace na nju, samo neka ne očekuju ništa preterano novo osim gomile krvi i fantastične nove kariere. Takođe isto važi i za početnike kojima ce biti potrebno malo vremena da se uhodaju i spoznaju prave draži ove igre. U svakom slučaju Bloody Roar 4 kod nas dobija prelaznu ocenu tako da je možemo toplo preporučiti u ove hladne dane ukoliko nemate ništa pametnije da radite naravno!!!



Ništa bez polugolih devojaka...

bonus IGROMER

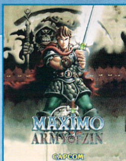
Izdavač KONAMI

Developer HUDSON

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Modeli likova izgledaju odlično. Bloody Roar poseduje unikatan stil kakav nema ni jedna druga borilačka igra.
KONTROLA	4.5	Veoma proste komande više u fazonu starih borilačkih igara sa arkada nego novijih sa konzola. Imate samo 2 dugmeta za napad i jedno za beast mod.
ZVUK	3	Odlični metal instrumentali i očajna američka sinhronizacija čine da ova igra po pitanju zvuka dobije neku srednju ocenu.
ZABAVNOST	4	Borite se, sakupljate DNA poene, dobijate nove mogućnosti... sama customizacija lika je neuobičajena za borilačke igre i doprinosi zabavnosti ovog naslova.

PlayStation 2

MAXIMO VS ARMY OF ZIN



Maximo je počeo život kao igra za N64, ali razvoj je nastavljen ekskluzivno za PS2. Igra je bazirana na Capcomovom legendarnom hitu Ghosts 'N Goblins. Prvi deo igre Maximo: Ghosts to Glory pojavila se 2001 godine, iako jako dobra ta igra je prošla skoro nezapažena. Ove godine nam stize nastavak - Maximo vs Army Of Zin.

U prvom delu igre Maximo se posle rata vraća u svoje kraljevstvo. Saznaje da mu je


Maximo, glavom i bradom

kraljevstvo preoteto i da su svi zarobljeni od strane zlog Achilla. Boreći se sa neprijateljom on biva smrtno ranjen i odlazi u podzemni svet. Achill uznemirava mrtve i oni ustaju ponovo kao zombiji. Grim


Zločesti Grim

puta ojačane kompresovanim dušama mašine zle armije Zin mogu da se rekonstruišu, stvarajući vam više problema nego ikada pre.

Već na samom početku igre bačeni ste u blizinu akcije, da bi što pre ponovo zamahnuli mačem i vratili se u formu. Način igranja je isti kao i u prethodnom delu, sa brzim udarcima oštrice i gomilom novčića ne sve strane koji samo čekaju da budu pokupljeni. Igra predstavlja klasičnu hack-and-slash akcionu "platformu". Naravno uvedene su i neke novine. Nivoi su veći a Maximo ima dosta novih udaraca koje će koristiti u borbi, kao i dupli skok koji moze biti koristan, a ponegde i neophodan. Od udaraca tu su laki udarac,

"KAO I U STAROJ IGRI GHOSTS 'N GOBLINS IZ 1985 PRIMAJUĆI UDARCE PRIMETIĆETE RAZLIKU NA SAMOM OKLOPU. POSLE NEKOLIKO UDARCA OKLOP ĆE SE RASPASTI, A NA VAMA ĆE OSTATI SAMO BOKSERICE."

Reaper nudi Maximu dogovor, da se vrati na zemlju i zaustavi ga... U drugom delu igre priča se nastavlja tamo gde je stala sa prvim delom ove igre. Maximo i dalje u potrazi za Sofiom, ljubavi svog života, nailazi na mehaničko biće koje pripada armiji Zin. Ova armija undeadova je ojačana kompresovanim dušama, koje su zarobljene i stavljene u njih kao akumulatori. I tako Maximo još jednom kreće u akciju, tražeci izvor nove pretnje. Poslednji put kada je ova armija viđena je pesto godina pre početka same igre, kada se prvi put pojavila i počela da ubija sve ljude pred sobom. U klasičnom stilu filmova, ljudska vojska se u poslednjem trenutku ujedinjuje i poražava armiju Zin. Ovoga

teški udarac i udarac štitom. U svakom trenutku nosićete ili mač ili veliki malj. Dok se borite možete izvesti neke od komboa pritiskajući razne dugmiće i koristeći desni


Boss battle, jedna od mnogih

analogni kontroler. Kao i u staroj igri Ghosts 'N Goblins iz 1985 primajući udarce primetićete razliku na samom oklopu. Posle nekoliko udarca oklop će se raspasti, a na vama će ostati samo bokserice. Maximo ima četiri nivoa oklopa i svaki će vam dodati malo života. U igri se nalazi dosta nedužnih građana, pa ako ih spasite od zlih mašina bićete nagrađeni novcem, predmetima, ili ćete dobiti pristup u neke od nedostupnih delova nivoa, za koje možda niste ni znali da postoje, zato kada čujete viku u pomoć bolje pomozite. Od građana ćete moći da kupujete razne dodatke za oružja, kao i power-up'ove za samog Maxima. Kao ni prošli deo, ni ovaj nastavak igre nije ni malo lak. Često će vam se desiti da umrete. Više ne postoji neograničen broj nastavaka, ali igru možete sačuvati u svakom trenutku.

Ghosts 'N Goblins

Capcomova arkada, kasnije prerađena za konzole i kompjutere tog vremena (C64), Ghosts 'N Goblins je klasična 2D akciona "platforma". Glavni lik igre je Arthur, vitez koji ima misiju da spasi princezu Guineveru koju su oteli demoni. Igra sadrži šest velikih 2D skrolujućih nivoa prepunih raznih neprijatelja. Krećući se sa leva na desno, moraćete da pobijete gomile zombija, goblina, demona i drugih neopisivih bića sa jednim od mnogobrojnih oružja koje vas čeka usput. Takođe ćete skupljati oklope, a oni nestaju kako primate udarce, pa tako možete vrlo lako ostati golišavi. Igra je poprilično teška s obzirom da vas napadaju sa svih strana, a vi možete napadati samo napred i nazad ali ne i na gore, što dosta otežava igranje. A onda kada dođete do kraja igre morate se vratiti na početak, ali sa još većom težinom, pa tek onda možete preći igru.

U verziji za konzole igra je prvi put izašla 1985 godine za NES, a kasnije je izbačena i za Game Boy Color. Zbog mnogo sistema na kojima je postojao i svoje zabavnosti vecina igrača se danas Ghost 'N Goblins smatra za jednu od najboljih klasičnih igara tog tipa.

Autor:
LORD OF TERROR

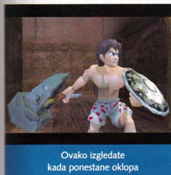



Jedan od mnogobrojnih poteza koje možete izvesti

armije Zin je jako dobro dizajnirano i animirano. Sam model Maxima ima više detalja i bolje je animiran. Kao i Maximo i Grim je jako detaljan. Svaki od nivoa je lepo dekorisan, pa ćete na jednom nivou primetiti svitce i lišće na vetru, a negde čak i vodenicu. Stilski igra podseća na srednji vek bas kao i Ghost 'N Goblins. Postoji i dosta specijalnih efekata koji će ulepšati samu atmosferu, koja je prestavljena na neki horor način.



Inventar


Ovako izgledate kada ponestane oklopa

Ako umrete a nemate više novčića smrti, počinjete taj nivo ispočetka. Na kraju svakog nivoa čekaće vas neki boss koji će vam zadati dosta muke pre nego što ga porazite i nastavite dalje.

Animacije su impresivne, koliko u introu toliko i u samoj igri. Grafika je dosta unapređena od prošlog dela. Sve od drveća u pozadini pa do zastrašujuće

Muzika u igri nije loša i uklapa se uz igru, ali ne dostiže ono što je postignuto sa grafikom i ostatkom igre. Kako će se nekima dopasti, tako drugima neće.

"KAO NI PROŠLI DEO, NI OVAJ NASTAVAK IGRE NIJE NI MALO LAK. ČESTO ĆE VAM SE DESITI DA UMRETE. VIŠE NE POSTOJI NEOGRANIČEN BROJ NASTAVAKA, ALI IGRU MOŽETE SAČUVATI U SVAKOM TRENUTKU."

Još jedna od novina u igri je da igrate kao Grim. Kada zagusti pozovite ga i on će vam pomoći da izravnate račune. Vaša sposobnost da ga prizovete zavisiće od broja zarobljenih duša koje ste prikupili poražavajući arimju Zin. Kako skupljate duše tako će se puniti merač na ekranu. Kada se napuni moćićete da pozovete Grima. Isto tako se prazni kako ga koristite, što će onemogućiti preterano oslanjanje na ovog više nego korisnog pomoćnika. Usput ćete nalaziti i novčiće smrti. Svaki put kada umrete Grim će vas vraćati u život za cenu jednog novčića.


Umri kršino!

Zvučni efekti kao što su udarci mača i otvaranja vrata i kovčega su sasvim dobro odrađeni. Na početku igre dočekaće vas samo tišina, ali kako prelazite igru i napetost raste sve više i više ćete čuti plamen vatre kako diže tenziju ili mozda krike građana koji bespomoćno beže i zovu u pomoć.

Maximo vs Army of Zin je definitivno vredan nastavak prošlogodišnje igre. Njegov old-school still vam pruža jedinstveno iskustvo igranja kakvo se retko viđa u poslednje vreme. Stoga se nemojte čuditi ako uskoro najave još jedan nastavak ove odlične igre koju ne smete propustiti.

IGROMER

Izdavač | Developer

GRAFIKA 4.5	Igra je prelepo dizajnirana sa dosta dobrih animiranih filmova		KONTROLA 4.5	Jako dobro raspoređene kontrole kao i dobro urađena kamera.
ZVUK 3.5	Zvuk predstavlja jaču stranu ovde igre, ali pored prosečne muzike ima dosta dobrih zvučnih efekata.		ZABAVNOST 5	Igra je više nego zabavna, i ako traje od 6 do 8 sati, igru možete igrati nekoliko puta, neće vam dosaditi tek tako.

PlayStation.2

BROKEN SWORD
The Sleeping Dragon



"Posle dužeg perioda čekanja fanovi Broken Sword igara su dočekali novi nastavak."

Prve dve igre su izašle za PC i bile su izvrsne Point & Click avanture, za to vreme veoma popularan žanr. Prva dva dela su izašla u razmaku od svega godinu dana, a evo za treći nastavak smo morali popriličnо da se načekamo. Broken Sword serijal je krasila prelepa r učno crtana grafika, zanimljiva priča i veoma kreativne logičke zavrzlame. Oba su veoma dobro prošla na tržištu tako da je čudno što su autori ovoliko čekali da izbace nastavak. Danas se Point & Click tip avantura smatra prevaziđenim, tako da je novi nastavak punokrvna 3D avantura. Igre kao što su Grim Fandago i zadnji nastavak Secret of The Monkey Island su bile prve koje su uvele 3D izvođenje u žanr avantura. Iako će mnogi protestovati zbog ovakvog načina izvođenja, autori su rekli da je ovo bila neizbežna promena koja će samo poboljšati ovaj žanr. I pored novog 3D okruženja The Sleeping Dragon je zadržao stari duh prethodnih igara tako da će predstavljati pravo uživanje za stare fanove, ali i za nove igrače koji će to tek postati.

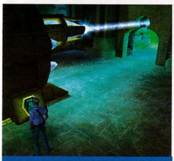

Nekada i žene mogu igrati lošu ulogu u igrama

ludi Austrilijanac Heri(Harry). Herija je Džordž unajmio kao pilota, jer se Džordž uputio u Kongo da bi razgovarao sa naučnikom koji je otkrio mašinu koja može da proizvodi neograničenu energiju, ali avion upada u oluju i pada u džunglu. Na njihovu sreću bili su veoma blizu cilja. Na drugoj strani Nico je kontaktirao mladi haker koji je otkrio nešto od čega zavisi sudbina sveta. Nico bi trebalo da ga intervjuiše, ali na njeno iznenađenje hakera je zatekla mrtvog. U igri ćete voditi Džordža i Nico i pratiti dve različite priče dok ih sudbina ponovo ne dovede jedno do drugoga. Priča je stvarno zanimljiva i kreativna, i nikada ne postaje predvidljiva zbog neočekivanih obrta koji se često dešavaju. Sve u svemu glavni motiv koji će vas terati da ovu igru završite je baš sama priča.

"NA SVU SREĆU PRIČA JE NA NIVOU PRETHODNIKA ŠTO U PREVODU ZNAČI ODLIČNA. SAMA PRIČA SE DONEKLE NASTAVLJA NA PRVA DVA DELA, TAKO DA U GLAVNOM MENIJU PRE POČETKA IGRE NOVI, ALI I STARI IGRAČI MOGU DA PROČITAJU UKRATKO PREPRIČANA DEŠAVANJA IZ PRVE DVE IGRE."

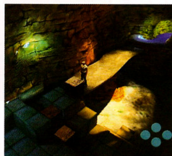
Pošto je ovo avantura priča mora biti dobra jer u suprotnom igrači neće biti motivisani da je igraju. Na svu sreću priča je na nivou prethodnika što u prevodu znači odlična. Sama priča se donekle nastavlja na prva dva dela, tako da u glavnom meniju pre početka igre novi, ali i stari igrači mogu da pročitaju ukratko prepričana dešavanja iz prve dve igre. Svaka čast autorima na ovom dodatku. Priča se odmotava preko velikog broja cut scena i dijaloga u igri. Inače same cut scene su odlično režirane tako da ih je pravo zadovoljstvo gledati, ali tu se sakrila prva mana, a to je nemogućnost prekidanja tih scena što nekada zna da predstavlja problem. Sama priča prati dva lika koje ćete lako prepoznati ako ste igrali barem jedan od prava dva dela. To su Amerikanac advokat za patente George Stobbard i Francuska novinarka i George-ova simpatija Nico. Igra počinje u malom avionu u kome se nalazi Džordž i

Da bi u potpunosti uživali u priči samo igranje mora biti jednako zabavno, ni u ovom segmentu novi Broken Sword nije zakazao. Upravljački sistem je originalan i veoma lak za korišćenje. Preko leve analogne palice se krećete, rotiranje kamere ne postoji što je mala zamerka. Ali kamere u igri su dobro postavljene tako da ćete retko kukati za ovom mogućnosti. Na R1 se šunjate, a na R2 trčite. Iks,krug,kocka i trougao su akcioni tasteri, u desnom donjem uglu tokom cele igre su konture ovih tastera i kada ste ispred nekog interaktivnog objekta u tom uglu će vam biti prikazano koja je njihova trenutna uloga. Na primer ispred ste čoveka, na mestu iksa će biti crtež usta (započni dialog), a na mestu kocke crtež oka (inspekcija osobe/predmeta). Ovakav sistem savršeno funkcioniše, tako da sa kontrolama nikada nećete imati problema. Inače u inventar ulazite pritiskom na Select, kada ste u inventaru možete da ispitate sve predmete i da ih kombinujete, ako je to moguće. Na samom početku ćete neprimetno imati mali tutorijal jer će od vas biti zahtevano da isprobate sve mogućnosti kontrolnog sistema da bi rešili prostu zagonetku. Kada pričate sa likovima u levom donjem uglu će se pojaviti sličice tema o kojima možete da pričate, samo odmah da vas upozorim da je redosled tema o kojima pričate sa nekim likom nekada veoma bitan.


Igra je puna čudnih naprava

Zagonetke su raznovrsne, mada se ipak u većini baziraju na standardnom sistemu nađi odgovarajuć predmet i iskoristi ga na odgovarajućem mestu. Ovaj tip zagonetki je veoma dobro osmišljen jer su skoro uvek veoma logične,sve što treba da uradite da bi ih rešili je da dobro pogledate okolinu i predmete koje imate i sve će se samo reći. Svaka čast autorima na ovome, jer dosta igara ovog žanra pati baš od nelogičnosti problema koji se nalaze pred igračem. Drugi tip zagonetki jesu one koje se rešavaju razgovorom, da bi došli do rešenja morate naizmenično pričati sa više likova pažljivo birajući teme razgovora. I ovde je sve kranje logično tako da nećete imati

Autor:
GRUNT



Iako je ovo avantura ima i platformskih elemenata

većih problema. Pored ovih kranje avanturističkih delova postoje i istraživački delovi u kojima istražujete na primer veliki pećinu, kuću. Igra je puna ovakvih zagonetki koje se rešavaju udruženim snagama. Sama igra je dosta dugačka, posetićete veliki broj lokacija i pričati sa masom stvarno zanimljivih likova. Ako ste novi u ovom žanru trebaće vam barem 30-tak sati da je završite, a ako ste iskusni avanturista 20-tak sati će za vas biti dosta. Na kraju samo da napomenem da su učitavanja malo duža i češća nego što bi bilo poželjno, na ovome je moglo biti porađeno.

Moram priznati da sam mislio da ova igra neće izgledati dobro, jer su ipak autori bili fokusirani na priču i zagonetke, ali sam se prevario. Revolution studio je razvio novi endžin koji izgleda stvarno odlično. Igra je prepuna svetlih opuštajućih boja koje stvaraju krajnje specifičnu atmosferu. Sa nema problema sa frame rate-om, dosta često se dešava da igra secne što zna da smeta. Pored seckanja u igri su prisutni i grafički bagovi znaju da se pojavljuju čudni artefakti na teksturama. Sve ovo je dosta retko, ali ipak primetno. Zvučnih efekata nema mnogo, oni što su tu odrađeni su korektno. Glasovi su odlični, glumci koji su korišćeni su davali glasove likovima i u prva dva dela. Moramo im priznati da su svojski odradili posao. Ali nekada se dešava da likovi ne izgovore do kraja jednu rečenicu, a da započnu drugu. Muzika je tu uglavnom prisutna u pozadini, jedino se pojačava u akcionim scenama kada vas upozorava na opasnost. Ima je dosta i uvek se uklapa u lokaciju na kojoj se nalazite.

"ZAGONETKE SU RAZNOVRSNE, MADA SE IPAK U VEĆINI BAZIRAJU NA STANDARDNOM SISTEMU NAĐI ODGOVARAJUĆ PREDMET I ISKORISTI GA NA ODGOVARAJUĆEM MESTU. OVAJ TIP ZAGONETKI JE VEOMA DOBRO OSMIŠLJEN JER SU SKORO UVEK VEOMA LOGIČNE"

ovde će biti dosta skakanja,penjanja i puzanja. Dok budete igrali ove delove imaćete osećaj ko da igrate platformu, ali bez nervirajućeg padanja u provalije, jer se skok izvodi automatski tako da nema dosadnih ponavljanja. U samoj igri nema ubijanja neprijatelja, ali ipak možete da poginete. Dosta često se dešava da upadnete u neku po vaš život lošu situaciju. Na primer u kuhinji ste i pucaju na vas, tada imate sekundu-dve da uzmete tiganj i zaštitite se. Ako ovo ne uradite poginućete, ali nema čega da se bojite jer će vas igra vratiti samo malo u nazad tako da ako prvi put niste stigli da odreagujete na vreme, drugi put ćete sigurno uspeti. Ove scene su dobro ukomponovane u igru tako da se neće dešavati da zadremate. Kao što sam ranije pomenuo na početku ćete kontrolisati Džordža i Nico odvojeno, jer se nalaze na različitim lokacijama. Ali od tačke kada se sretnu glavni lik postaje Džordž, a Nicko se pojavljuje kao objekat u inventaru. Tek tada igra prikazuje svoje prave kvalitete, jer ćete zagonetke rešavati pametnom upotrebom oba lika. Na primer treba da se ušunjate u neku kuću, dolazite do stražara i iskoristite Nico da flertuje sa njim, dok vi odete iza ćoška i provalite u

čisto tehničke strane igra je dobro urađena, modeli su sastavljeni iz dovoljnog broja poligona i veoma dobro su animirani, pogotovo se izdvaja animacija lica tokom govora. Teksture u igri su veoma lepe, i još su i dobre rezolucije. Igra je u visokoj rezoluciji, tako da izgleda veoma oštro. Same lokacije izgledaju baš onako kako treba, džungle na primer izgledaju stvarno neopisivo. Svetlosni efekti su takođe odlični likovi imaju stvarno uverljive senke koje se prikazuju u realnom vremenu. Specijalnih efekata ima malo, ali su dobro urađeni. Sve u svemu grafika bi bila perfektna da igra



Specijalni efekti u igri su lepo urađeni

TEMPLARI

Kroz sva tri dela Broken Sword serijala se provlaci prica o redu Templara, oni su bili branioci hriščanske crkve u srednjem veku. Nastali su pocetkom XII-tog veka. Poceli su kao družina od 9 vitezova, a vremenom su prerasli u mocnu vojnu silu. Tokom 200 godina postojanja oni su obavljali razne sumnjive poslove u ime crkve. Njihov moral je bio krajnje sumnjiv, jer su cesto ubijali nevine ljude koji su navodno planirali akcije protiv crkve. Citava ta organizacija je iznenada nestala kada ih je trinaestog oktobra 1307 napao Francuski kralj Filip. Posle tog napada citava organizacija je nestala. Mnogi veruju da oni nisu nikada nestali nego da su tajno nastavili sa radom i da se dan danas nalaze širom sveta.

Šta reći za kraj osim da igra nije razočarala, uspela je da rekreira specifičnu atmosferu prethodnih delova tako da će se starim fanovima sigurno svideti. Ali svojom lepom grafikom, dobrom sinhronizacijom i stvarno odličnim zagonetkama privući će sigurno i veliki broj novih fanova, koji će posle ove igre sa nestrpljenjem iščekivati sledeći deo sage Broken Sword.

IGROMER

Izdavač THQ | Developer REVOLUTION

GRAFIKA	4.5	Dobri modeli, odlična facijalna animacija, dobre teksture i odlične senke, ali igra zna da secka i dešavaju se bagovi u prikazivanju tekstura
ZVUK	4.5	Odlična sinhronizacija, odgovarajući zvučni efekti i dobra atmosferska muzika, mada ponekad zvuk secka pri krajevima rečenica
KONTROLA	4.5	Inovativan i praktičan kontrolni sistem, jedino nedostatak slobodne rotacije kamere nekada zna da zasmeta
ZABAVNOST	4.5	Odlična priča, logične zagonetke i odgovarajuća dužina, jedino česta i duga učitavanja smetaju.

PlayStation 2

RATCHET AND CLANK GOING COMMANDO



Prošle godine je izašla igra pod nazivom Ratchet and Clank iz studio Insomniac koji su publici bili poznati po sasvim prosečnom serijalu Spyro platformskih igara. Za razliku od Spyro igara ljudi iz Insomniac-a su napravili stvarno igru zapanjujućeg kvaliteta koja je oduševila svakoga ko ju je igrao. Igra naravno nije bila bez mana, ali je ipak ostala zapamćena kao jedna od najboljih platformi za PS2. Ove godine je Insomniac izbacio nastavak. Naravno prva pomisao je da su developeri nastavak izbacili čisto da pokupe pare bez nekog većeg uloženog truda. Svako ko je ovo pomislio se prevario, jer Ratchet and Clank Going Commando je stvarno jedna od retkih igara za koju se može reći da je



Mogo bi neko da se oprži na ove moje turbo motore, moram paziti

bez mana. Sitnice iz prvog dela kao što je veštačko produživanje igre teranjem igrača da se vraća na prethodne nivoe i preterana laganost su ispravljene. Naravno nije to sve, ubačeno je toliko novih stvari da ih je stvarno teško sve nabrojati.

Priča nije bila od jačih strana prvog dela, isti slučaj je i sa drugim. Daleko od toga da je priča loša, ali ona jednostavno nije preterano interesantna pošto je tu čisto da povezuje nivoe i da nasmeje igrača. U priču su vešto integrisane šale koje su stvarno smešne što nije slučaj sa svim igrama. Priča je prikazana u in-game sekvencama, kojih ima dosta i nikada nisu opterećujuće za igrača. Sama priča počinje intervjuom sa našim junacima Ratchet-om i Clank-om. Oni se žale kako sada kada je svet spašen nemaju šta da rade, ali ta dosada nije dugo trajala jer ih je Abercrombie Fizwidget predsednik Megacorp-a teleportovao u svoj brod da im ponudi novu herojsku misiju. Misija je spašavanje ukradenog eksperimenta na kome je radio Megacorp. Ratchet naravno prihvata, ali pre nego što je krenuo u akciju doktor Fizwidget ga šalje na trening. Posle njega Ratchet dobija titulu komandosa, iz toga potiče i sam naziv igre. Tokom igre Ratchet i Clank će sretati mnogo zanimljivih i duhovitih likova koji će razjašnjavati priču. Negde posle trećine igre će se čak i desiti veliki okret u priči. Iako je sama priča prilagođena mlađoj publici i stariji će uživati, pre svega zbog otkačenog dizajna likova i odličnih šala.

"ORUŽJA SU JEDNA OD STVARI KOJE OVU IGRU ČINE TAKO PROKLETO DOBROM. SVAKO ORUŽJE SADA MOŽE DA SE NADOGRADI U SVOJU POBOLJŠANU VERZIJU. KADA UBIJATE NEPRIJATELJE VAŠE ORUŽJE SKUPLJA ENERGIJU I KADA SE SKALA POPUNI ORUŽJE ĆE SE TRANSFORMISATI U SVOJU JAČU VERZIJU."

Glavna prednost prvog dela je bila odlična igrivost. U drugom je ona samo poboljšana tako da ako bih je morao opisati u jednoj reči rekao bih savršenstvo. Krenimo redom. Prvi deo je bio skoro čista platforma, ali su zato u drugi deo developeri ubacili i RPG elemente. Pored toga pucački i trkački segmenti su mnogo češći tako da se za ovu igru sa pravom može reći da je avantura.

Najveći deo igre provešćete igrajući kao Ratchet. Ratchet je veoma agilan lik koji može da izvodi veliki broj radnji i što je najbolje sve te radnje se izvode tako lako na gamepad-u. Kontrole su veoma precizne i nikada se neće desiti da umrete zbog sporog odziva komandi. Glavna valuta u igri su šrafovi i zavrtnji koji ostaju iza neprijatelja i uništenih predmeta. Ratchet kao glavno oružje koristi njegov verni mehaničarski ključ. S njim Ratchet udara protivnike koji su uspeli da dopru do njega ali on može da posluži i kao oružje za daljinu, ako ga bacite koristeći pogled iz prvog lica (L1). Tokom igre nailazićete na dodatke koji ojačavaju napad vašeg vernog ključa. Iako je ključ stvarno elegantno oružje, tu su još čak 18 potpuno novih oružja. Dok su 5 iz prvog dela. Oružja su jedna od stvari koje ovu igru čine tako prokleto dobrom. Svako oružje sada može da se nadogradi u svoju poboljšanu verziju. Kada ubijate neprijatelje vaše oružje skuplja energiju i kada se skala popuni oružje će se transformisati u svoju jaču verziju. Pored toga skupljanjem šrafova od platine na specijalnim lokacijama će te moći svako oružje još dalje unapređivati. Oružja su veoma maštovita. U prvom delu se dešavalo da je neko oružje stvarno zanimljivo, ali krajnje nefunkcionalno. Ovoga nema u drugom delu. Jedno od meni najomiljenijih novih oružja je sačmarica koja briše neprijatelje u roku od par sekundi. Moje drugo omiljeno je The Bouncer, to je top koji ispali malu bombu koja se raspadne na 20-tak malih koje idu za neprijateljem, ovo izgleda odlično a uz to je i efikasno. Tu su i veoma zanimljiv Lava top koji ispaljuje lavu koja pali neprijatelje. Tu su snajper, bombe koje kada se unaprede postaju male nuklearke itd. Nijedno oružje nije premoćno tako da ćete tokom igre redovno menjati oružja u zavisnosti od situacije tj. neprijatelja sa kojim se borite. Municije za oružja uvek ima dosta tako da ne puštajte okidač ni za sekundu. Što se tiče nišanjenja uveden je strejf koji je neizmerno koristan.



Pustinja, puna je crvenkastih neprijatelja, šteta što nema bikova u igri

Pored unapređivanja oružja RPG element je izražen u tome što ubijanjem neprijatelja Ratchet-ovo odelo skuplja energiju koja kada dođe do određenog nivoa pretvori se u dodatnu crticu energije. U prvom delu niste imali motivaciju da ubijate neprijatelje što su developeri uvideli i ispravili. Pored oružja Ratchet skuplja i razne gedžete koji su neophodni za uspešan prelazak većine logičkih problema. Jedan od interesantnijih


Ah snežni nivoi, tako je sve mirno. Ni neprijatelj se više ne mrda.

je top koji zaleđuje i odleđuje vodu. Naizgled glupa stvar, ali tokom igre neizmerno korisna. Tu je i jedan gedžet koji omogućava da popravljate elektroniku igrajući mini igru, veoma zabavno. Pored oružja i gedžeta tokom igre možete kupiti razne oklope za Ratcheta koji mu mogu dosta pomogći u gustim situacijama . Još jedna da sakupljate turbo i oružja koja trku čine jako zanimljivom. Da bi kupili sva ta oružja, dodatke i ko zna šta još treba vam gomila šrafova. A da bi njih zaradili za svaku od tih mini igara postoje turniri na kojima se mogu zaraditi velike svote šrafova.

Što se tiče samog dizajna nivoa on je stvarno odličan. Svaka planeta se dosta razlikuje po izgledu i strukturi. Svaka planeta ima mnogo prostora za istraživanje. Pošto je igra puna bonusa da bi ih sve našli morate detaljno istražiti svaki nivo što nije nimalo lak zadatak. Novina su nivoi koji se dešavaju na asteroidima koji su jako mali tako da ih možete po prečniku za čas pretrčati. Teško je to opisati rečima, ali uživo stvarno super izgleda. Nivoi nikada ne postaju repetivni što je stvarno teško izvesti. Inače nivoa ima 20. Sami neprijatelji su u početku jako laki, ali kako igra odmiče imaju sve jača oružja, ali su i sve pametniji. Počinju da se kriju iza

"PRIČA NIJE BILA OD JAČIH STRANA PRVOG DELA, ISTI SLUČAJ JE I SA DRUGIM. DALEKO OD TOGA DA JE PRIČA LOŠA, ALI ONA JEDNOSTAVNO NIJE PRETERANO INTERESANTNA POŠTO JE TU ČISTO DA POVEZUJE NIVOE I DA NASMEJE IGRAČA."

stvar koju u igri možete da unapređujete i menjate je i brod kojim Ratchet i Clank putuju između planeta tj. nivoa. Možete naravno da kupujete oružja, štitove za brod itd. ali možete i da menjate njegov izgled i da ga prilagodite vašem ukusu.

Pored Ratchet-a povremeno vodite i Clank-a koji je mali robotić kojeg Ratchet nosi na leđima. Ali kada Ratchet-u zagusti Clank stupa u akciju. Pošto je on veoma ranjiv za njega sve rade drugi roboti kojima on upravlja preko male slatke svetleće antene koja mu je na vrhu glavice. Broj komandi koje možete da izdajete sada je veći. Pored običnih robota, možete upravljati i robotima-mostovima (kada naiđete na rupu robot se izduži i pretvori u most) i velikim robotima koji mogu da dižu teške predmete. Nivoi sa Clank-om su jednako zanimljivi ko oni sa Ratchet-om.Tokom igre će te igrati čisto pucačke nivoe u svemiru, u tim nivoima možete da isprobate sve one dodatke koje ste ugradili na vaš brodić. Pored tih pucačkih delova postoje i trkački delovi gde se trkate na lebdećim letelicama. Ove trke su jako zabavne, na stazi možete objekata, da napadaju u grupama itd. Sve u svemu igranje ove igre je ko jedenje čokolade, tako slatko i uvek možete još malčice. Sama igra je poprilično duga oko 20-tak sati da je pređete, ali da otključate sve bonuse (koju su jako cool) treba vam bar još dva puta toliko.



Borba protiv tornjeva, veoma dosadno

Prvi deo je bio grafički stvarno impresivna igra ogromni nivoi sastavljeni iz ogromnog broja poligona i bez ikakvog pop-up-a tj. celi nivou su bili vidljivi. Sami likovi prelepo izmodelovani, a animirani perfektno pogotovo lica. I sve je to radilo savršeno glatko u 60 FPS. Jedina mana su bile malo lošije teksture. U drugom delu sve je još detaljnije, veće i sa boljim teksturama i to opet glatko u 60 FPS. Samo treba da vidite kako to izgleda kada vas napadne gomila neprijatelja koji pucaju. Tada će ceo ekran da vrvi od eksplozija, uništenih predmeta i specijalnih efekata. Animacija likova je fenomenalna neprijatelji su ponekad toliko zanimljivi za gledanje da ih je grehota ubiti. Lica likova imaju po meni


I'm a big mean robot and I'm gonna kill you stupid kitty

najbolju animaciju ikada. Nivoi su ogromni i prepuni detalja (brodovi lete unaokolo, ptice lete, životinje skakuću, neprijatelji se šetkaju...) i sve to možete da vidite bez obzira koliko daleko od igrača bilo. Samo treba uzeti snajper i zumirati i videćete koliko je sve to detaljno i živo. Stvarno što se grafike tiče nemam zamerki. Što se zvuka tiče on je korektan - ništa posebno. Muzika je lagana i opuštajuća. Nikada ne ide na živce što je jako bitno, ako dugo planirate da igrate neku igru. Glasovi su odlični, vidi se tačnije čuje se da su profesionalci radili posao. Sami komentari likova su jako duhoviti i predstavljaju jedan veliki plus ovoj igri.

Nadam se da sam uspeo da iskažem sve dobre i loše strane ove igre. Čekajte koje loše strane!? Ova igra je jedna od retkih koja je bez nekih lako uočljivih mana. Stoga je preporučujem svima ne samo ljubiteljima platformi. Nadam se da će Insomniac nastaviti da izdaje ovako dobre igre i u budućnosti.

IGROMER

Izdavač SCEA | Developer INSOMNIAC

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	5	Odlični modeli koji su savršeno animirani. Ogromni nivoi prepuni detalja i sve to bez seckanja u 60 FPS.
KONTROLA	5	Precizne i oštre kontrole, koje su još i lake za pamćenje, i kamera koja skoro nikada ne pravi probleme.
ZVUK	4.5	Zvučni efekti su OK, muzika je fina sasvim prikladna atmosferi igre. Sinhronizacija likova je odlična.
ZABAVNOST	5	Igra je ekstremno zabavna, možda i previše jer vremenom prelazi u opsesiju. Jednostavno ne možete da prestanete da igrate dok je nepređete do kraja.

PlayStation 2

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



"Legacy of Kain serijal je verovatno svima poznat. Svako od vas je odigrao barem jedan deo ove grandiozne sage o vampirima koju za nas već dugi niz godina priprema studio Crystal Dynamics."

Do sada su izašla četiri dela u dva je glavni akter bio moćni vampire Kaine, dok je u druga dva glavni akter bio Raziel koji je bio proteran u podzemni svet od strane Kain-a. Ova dva lika se veoma razlikuju ne samo po moćima nego i po pozadinskoj priči, svako ima svoj razlog zašto se bori. Ovaj peti nastavak vam napokon daje kontrolu nad oba lika, tako da ćete naizmenično kontrolisati Kaina i Raziela. Svet u kojem se dešava radnja ovog serijala nastanjuju tri rase koje se bore za prevlast. To su vampiri, ljudi i hildeni. Do ovog nastavka priča je postajala sve zanimljivija i opširnija, ali na svaku odgovorenu misteriju igračima su bile otkrivene nove. Baš zbog ovoga su fanovi serijala mnogo očekivali od Defince-a, i neće se razočarati jer će u ovom delu biti napokon razrešene mnoge stvari vezane za priču. Napokon ćete biti u prilici da saznate šta se tu zapravo dešava i zašto. U ovoj igri će najviše uživati ljudi koji su prešli prethodne delove i koji su upoznati sa likovima i samim svetom, ali ljudi iz Crystal Dynamics-a su se potrudili da preko raznih tekstova i bonus animacija novim igračima objasne neke bitne delove priče. Tako da mogu da se prepuste u potpunosti uživanju, a ne da budu zbunjeni dešavanjima u igri.

"DO OVOG NASTAVKA PRIČA JE POSTAJALA SVE ZANIMLJIVIJA I OPŠIRNIJA, ALI NA SVAKU ODGOVORENU MISTERIJU IGRAČIMA SU BILE OTKRIVENE NOVE. BAŠ ZBOG OVOGA SU FANOVI SERIJALA MNOGO OČEKIVALI OD DEFINCE-A, I NEĆE SE RAZOČARATI JER ĆE U OVOM DELU BITI NAPOKON RAZREŠENE MNOGE STVARI VEZANE ZA PRIČU."


Raziel i Soul Reaver su nerazdvojni

Pored stvarno odličnog gameplay-a ovaj serijal je poznat baš po izvanrednoj priči koja je toliko detaljna da bi se komotno mogla napisati knjiga inspirisana


Motion blur izgleda fenomenalno

dešavanjima iz ove igre. Priča je prezentovana preko velikog broja izvrsnih cut scena i preko dosta monologa glavnih likova, plus tokom igre ćete nailaziti na dokumente koji će vam objasniti još po koju sitnicu. Fanovi serijala će zagarantovano uživati jer će igrajući ovu igru konačno saznati detalje o odnosu Moebius-a i Elder God-a, takođe sam odnos između Kaina i Raziela će biti detaljnije prikazan. O samoj priči nebi više govorio jer bi vam samo uskratio uživanje u njoj. Plus da bi se priča samo ukratko prepričala trebale bi strane i strane, što dovoljno govori o njenom kvalitetu.

Iako je priča odlična ona nije jedini razlog zašto je ovaj serijal tako popularan, gameplay je drugi razlog. Jednostavno ima nešto veoma primamljivog u vođenju tako moćnih likova kao što su Raziel i Kain. Kao što sam već napomenuo u


Telekinetične moći su cool

ovom delu ćete naizmenično voditi njih dvojicu. Kontrole u igri su veoma proste i efektivne, uvek ćete lako uraditi ono što hoćete. Razlika u kontrolama između Raziela i Kaina ne postoji tako da ne morate dva puta da se navikavate na raspored akcija. Što se tiče kamere koja je veoma bitna u igrama iz trećeg lica, ona je odrađena sasvim solidno. Nedostaje mogućnost rotacije kamere. Jedino sa


Možete bacati neprijatelje u željenom pravcu

desnom analognom palicom možete da pogled pomerite u željenom pravcu, ali to jednostavno nije to. Zbog nedostatka slobodne rotacije jako često će se dešavati da se borite sa neprijateljima koje ne

Autor:
GRUNT

PlayStation 2



vidite, što može biti jako problematično pogotovo u kasnijim stadijumima igre kada vas napadaju jaki protivnici. U veći- ni ovakvih igara ako se neki objekat nađe ispred vas on postaje transparentan, nažalost ovde to nije slučaj. Šteta je što je ovako dobra igra morala da ima ovakve probleme koji se mogu lako rešiti, pogledajte samo Devil May Cry. Iako se kontrole ne razlikuju između Raziela i Kaina, po moćima i načinu igranja se ta dva lika poprilično razlikuju. Kain je više



Kain isisava krv jadne devojke

okrenut akciji i borbama sa minimumom logičkih i platformskih problema, dok je Raziel sušta suprotnost, kod njega pre- ovlađuju problemi logičke prirode dok su borbe mnogo ređe. Kod Raziela je još specifično to što on može da prelazi u spiritualni svet u kome može da prolazi kroz neke objekte, a i da dosegne neke platforme koje u fizičkom svetu nije mogao. Što se borbi tiče one su veoma dobro odrađene, i Raziel i Kain stiču iskustvo boreći se. Kada dosegnu određeni nivo dobijaju nove poteze koji su veoma korisni protiv jačih neprijatelja. Pored iskustva oba lika sakupljaju dve vrste talismana, jedna vrsta povećava zdravlje, a druga manu. Raziel zdravlje obnavlja usisavanjem duša ubijenih nepri- jatelja, dok Kain to obavlja na stari prov- ereni način isisavajući krv iz neprijatelja. Oba lika koriste Reaver moćni mač (iako izgleda da ga obojica koriste u isto vreme, to je varka jer se priče ova dva lika dešavaju u različitom vremenskom perio- du), sakupljanjem runa Reaver dobija nove moći, devet za Raziela i šest za Kaina. Inače oba lika mogu da usporava- ju pad, Raziel svojim krilima a Kain svojim plaštom. Kain se takođe izdvaja sa mogućnosti super skoka sa kojim može da preskače velike razdaljine, ali nažalost samo za to unapred određenim mestima. Još jedna razlika između njih je i ta što Raziel može da pliva u vodi, a Kain ako

"IAKO JE PRIČA ODLIČNA ONA NIJE JEDINI RAZLOG ZAŠTO JE OVAJ SERIJAL TAKO POPULARAN, GAMEPLAY JE DRUGI RAZLOG. JEDNOSTAVNO IMA NEŠTO VEOMA PRIMAMLJIVOG U VOĐENJU TAKO MOĆNIH LIKOVA KAO ŠTO SU RAZIEL I KAIN."



Raziel se sprema za napad

dođe u kontakt sa vodom umire na mestu. Najveća novina u borbenom sistemu je uvođenje telekinetičkih moći. Oba lika mogu da ih koriste i njiho- vo korišćenje troši manu koja se vre- menom sama obnavlja. Ove telekinetičke moći su stvarno zanimljiv dodatak. Neki će verovatno pomisliti da su one tu čisto onako i da nemaju neku upotrebnu moć, ali će se prevariti. Tokom cele igre ćete ih



Raziel je opkoljen sa svih strana

koristiti i nikada vam neće dosaditi. One se koriste na više načina, prvo neprijatelje možete podići u vazduh i raditi sa njima šta hoćete. Možete da ih bacate po sobi, da ih bacite u provaliju, da ih nabacite sebi na udarac mačeim i po meni najin- teresantnija mogućnost je da ih nabadate na razne šiljke koji se nalaze po zidovima.



Telekineza je jedna od najkorisnijih novina u igri

Pored veoma važne uloge u borbama, telekinetičke moći se koriste i za aktivi- ranje raznih prekidača ili za uništavanje udaljenih objekata. Inače u igri ne postoji blok što vam neće smetati jer oba lika poseduju veoma dobro rešeno izbegavan- je udaraca. Kain se pretvori u maglu i promeni lokaciju, dok se Raziel kotrlja u svim pravcima. U igri postoji još jedan problem koji smanjuje igrivost, a to je loša

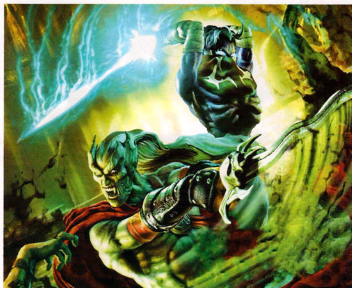
PlayStation 2

detekcija kolizije između objekata. Previše često će se dešavati da neprijatelji propadaju u pod, da se zaglavljuju u predmetima, da im se vide ruke kroz zid itd... Nažalost ovo nije vezano samo za neprijatelje, nekada će se dešavati da i vaš lik prođe kroz čvrst objekat i padne u provaliju. Još jedan problem je auto-lock system, koji usmerava vaše napade na najbližeg neprijatelja. Ovaj sistem savršeno funkcioniše u većem delu igre, ali će se dešavati da neprijatelja ne vidite tj. da je iza zida, a da se lockujete na njega što dovodi do problematičnih situacija. Inače igra je poprilično linearna što nije neki problem, jer je teško napraviti nelinearnu igru koja ima ovako dobru priču. Sama igra je sasvim dovoljno dugačka, znači nećete je završiti za jedno poslepodne, a neće vam ni dosaditi svojom ogromnom dužinom.


Kain secka neprijatelja


Ready for slam dunk

Grafika u ovoj igri je stvarno predivna, jedna od boljih na PS2 konzoli. Likovi bitniji za priču su detaljno modelovani i stvarno odlično animirani. Teksture korišćene na likovima i okruženjima su jako detaljne i odlično dizajnirane. Okruženja izgledaju odlično bilo da je to srednjovekovni zamak ili mračni podzemni svet. Osvetljenje u igri je savršeno i jako doprinosi atmosferi. Takođe su i specijalni efekti veoma dobro urađeni. Igra izgleda oštro i što je još bitnije skoro uopšte nema usporenja. Nekada se desi da igra secne, ali to se dešava jako retko. Zvukovi u igri su dobri, zvuk krvi koju Kain usisava je recimo feonomenalan, ali su zato zvuci tokom borbe nekako ne ubedljivi. Glasovi likova su jako dobri, zadržani su isti glumci iz prošlih delova, i to sa razlogom jer ova igra ima jednu od najbolje odrađenih sinhronizacija ikada. Muzika je onako prava atmosferska ide u pozadini i čini se da je nema, ali je ona ipak tu. Jedino u borbi malo ubrza. Sve u svemu tehnički je igra odrađena stvarno dobro. Vidi se da Crystal Dynamics vrlo dobro poznaje PS2 hardver.



"GRAFIKA U OVOJ IGRI JE STVARNO PREDIVNA, JEDNA OD BOLJIH NA PS2 KONZOLI. LIKOVI BITNIJI ZA PRIČU SU DETALJNO MODELOVANI I STVARNO ODLIČNO ANIMIRANI."


Nevolja se sprema za Kaina

Šta reći na kraju osim da ako ste fan Legacy of Kain serijala odmah uzmete igru, a ako niste pozajmite igru od nekog druga i overite je. Poprilično su velike šanse da ćete i vi postati jedan od vernih fanova Crystal Dinamics-ovog remek dela. Jeste da ovaj nastavak nije savršen, ali celokupan utisak je krajnje pozitivan.

IGROMER

bonus

Izdavač EIDOS | Developer CRYSTAL DINAMICS

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Modeli su odlični, teksture su veoma detaljne, a specijalni efekti oduševljavaju. Ali tu su problemi sa Frame Rate-om
KONTROLA	4	Odličan kontrolni sistem, ali su problemi sa kamerom veoma česti
ZVUK	4	Odlični glasovi, veoma fina muzika ali ponekad neubedljivi zvuci
ZABAVNOST	4.5	Igra ima odličnu priču, dobar fajt i sasvim je zadovoljavajuće dužine

PlayStation 2

SPAWN: ARMAGEDDON



Predpostavljam da su svi čuli za mračnog heroja Todd McFarlane-a pod imenom Spawn. Spawn je anti-heroj koji nikada nije u potpunosti ni na strani zla, ali ni na strani dobra. On čini ono što on hoće i on ne mari ni za koga, jedina osoba koju voli je njegova bivša žena. Zašto bivša, zato što je Spawn mrtav, izgoreo je u požaru. Gospodar pakla ga je izabrao da bude njegov vojskovođa u brobi protiv Raja. Spawn je odbio i pobegao u ljudski svet, tamo provodi dane posmatrajući i štiteći svoju ženu i malog sina. Pored toga on se bori protiv svakoga ko mu stane na put. U istoriji stripa bilo je nekoliko adaptacija u obliku video igara, većina tih igara su bile



Ah kako je Spawn cool

prosečne skrolujuće tuče. Te igre su uvek bile poprilično loše tako da su ih ljudi uglavnom preskakali. Ali ovaj put stvari stoje malo bolje. Posla se prihvati japanski gigant Namco. Developeri Point of View su odradili dobar posao, pokrali su neke ideje iz Capcom-ovog hita Devil May Cry, ali smo na kraju ipak dobili najbolju Spawn igru ikada izdanu. Kada se ova igra pogleda kao samo regularna igra, a ne kao adaptacija poznatog junaka iz stripa ona je sasvim prosečna. Ali ipak svako ko je nekada poželeo da oseti kako je to biti Spawn će odigrati ovu igru.

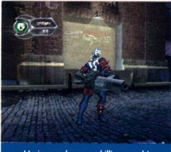
Priči u igri developeri nisu posvetili mnogo pažnje što je stvarno sramota, jer je strip poznat po dobroj priči zbog koje ga krasi odlična mračna atmosfera. Ne kažem da je priča u ovoj igri loša, nego da je mogla biti bolja. Plus u samoj igri je malo vremena posvećeno ispričavanju ionako prosečne priče, tako da je ovo malo veća zamerka. Animacije su jako retke, ali kada naiđete na neku izgledaju fenomenalno. Cut-scene u endžinu igre su malo češće, ali opet i njih ima nedovoljno. Priča počinje tako što Spawn primećuje čudnu eksploziju u gradu. Ispostavilo se da je on jedini koji je mogao da je vidi, ona je označila da je prolaz između pakla i zemlje otvoren. Na svakom koraku počinju da se pojavljuju demoni. Spawn odmah donosi odluku da će saznati šta se dešava i da će sve demone vratiti tamo gde pripadaju, u pakao. Kasnije se u priču upliću i snage raja koje su videle da su stvari izmakle kontroli i odlučuju da je jedino rešenje ubiti celo čovečanstvo i izabrane preseliti u raj. Zbog ovoga se Spawn tokom igre bori protiv obe strane. Iako sam već rekao da je priča prosečna i da joj nije posvećeno dovoljno pažnje, na kraju ona ipak obavlja svoj posao. A to je da povezuje svu bezumnu akciju i šetnju Spawn-a kroz grad.

"SPAWN SE KREĆE RAZNIM LOKACIJAMA UBIJAJUĆI HORDE NEPRIJATELJA RAZNOVRSNIM ARSENALOM I SKAKUĆE SA PLATFORME NA PLATFORMU UZ TO SKUPLJAJUĆI RAZNE DODATKE. PROST SISTEM KOJI FUNKCIONIŠE."

Kao što sam ranije napomenuo developeri su mnoge ideje pozajmili iz Devil May Cry igre, što naravno ne predstavlja ništa loše, ako se ta pozajmica odradi stručno ne previše očigledno. Igra je tipična arkadna avantura. Spawn se kreće raznim lokacijama ubijajući horde neprijatelja raznovrsnim arsenalom i skakuće sa platforme na platformu uz to skupljajući razne dodatke. Prost sistem koji funkcioniše. Spawn kao osnovna oružja koristi lance koji mu izlaze iz tela i svoju vernu sekiru. Ti lanci se koriste i za dostizanje jako visokih platformi jer se Spawn njima može zakačiti na ivicu. Tokom igre Spawn će za eliminicaju neprijatelja koristiti poprilično velik i raznovrstan arsenal. Počevši od sačmarice i poluautomatskih pištolja do rotirajućeg topa, bacača raketa i raznih eksperimentalnih oružja. Sva ova oružja mogu da se unapređuju baš kao u Devil Maz Cry-u, između svake misije imate priliku da poboljšate karakteristike nekog oružja u zamenu za neke plave kugle koje ostaju iza ubijenih neprijatelja. Poboljšanja su uglavnom veći šaržer i veća šteta. Korišćenje svih tih oružja predstavlja pravo uživanje.

Mali impovi imaju višak krvi, ali Spawn ce to brzo reöiti

"PRIČA POČINJE TAKO ŠTO SPAWN PRIMEĆUJE ČUDNU EKSPLOZIJU U GRADU. ISPOSTAVILO SE DA JE ON JEDINI KOJI JE MOGAO DA JE VIDI, ONA JE OZNAČILA DA JE PROLAZ IZMEĐU PAKLA I ZEMLJE OTVOREN."



He is a real, mean, killing machine

Pored oružja Spawn poseduje i svoje urođene demonske moći. One mu omogućavaju brže kretanje, smanjivanje primljene štete, ispaljivanje energetskih kugli itd. Ove moći su jako korisne u nekim situacijama. Za njihovo korišćenje se koristi specijalna skala koja se opet popunjava kuglama koje ostaju iza neprijatelja. Jedina


Pored ubijanja lanci se koriste i za penjanje

mana ovog dela igre je što se same moći ne mogu unapređivati, tako da im se smanjuje nacije neprijatelja je veoma prost, od akcionih dugmadi tu je jedno za napad sekirom i jedno za napad daljinskim oružjem. Postoje tu neki kombo udarci, ali oni se izvode automatski što nema nikakve draži tako da i sama borba postaje repetivna posle par sati igranja. Ali su zato neprijatelji raznoliki, podeljeni su u tri kategorije: ljudi, vojske pakla i vojske raja. Neprijatelja ima dosta i razlikuju se, svaki ima neku manu i neku prednost, ne možete ih sve ubiti baš na isti način. Opet jedna stvar uzeta iz DMC je enciklopedija neprijatelja. U njoj vam se pojavljuju podaci o manama i napadima neprijatelja. Da bi dobili te informacije morate ubiti određeni broj neprijatelja. Ovo je poprilično korisna opcija. äto se tiče kamere uglavnom je situacija pregledna, ali nekada kamera zna da se zaglavi i da vam prikazuje zid umesto borbe, ovo zna jako da iznervira. U igri ima 15 nivoa koji se protežu od gradskih ulica do samog pakla. Inače nivoi su podeljeni na pod-nivoe tako da će vam se učiniti da ih ima mnogo više nego što ih zapravo. Da bi završili igru treba vam oko 6-8 sati igranja, što je malo. Ali da bi dobili 100% rejting igru morate preći na sve tri ponuđene težine, kada to uradite dobićete nagradu za trud.

"PORED MUNICIJE I RAZNOBOJNIH KUGLI SPAWN NA SVOM PUTU SKUPLJA I STRIPOVE KOJI KASNIJE OTKLJUČAVAJU RAZNE BONUSE."

upotrebna vrednost u kasnijim delovima igre. Pored municije i raznobojnih kugli Spawn na svom putu skuplja i stripove koji kasnije otključavaju razne bonuse. Sam gameplay je krajnje prost, ubi gomilu neprijatelja, skakući malo, opet ubi hordu neprijatelja i tako do samog kraja. Ovo nekada zna biti malo dosadno, ali ipak nije baš tako strašno. Raznovrsnost neprijatelja, lokacija i oružja malo umanjuju tu jednoličnost samog načina igranja. Igra počinje laganim tempom, ali negde na sredini igre težina iznenadno skače što opet predstavlja problem. Težina raste zbog povećanja broja neprijatelja, a smanjenja broja predmeta koji vraćaju energiju. Odmah ovde da navedem još jednu manu AI neprijatelja je užasan, tako da težina raste isključivo zbog malopre navedenih razloga. Inače sam proces eliminacije neprijatelja je veoma prost, ...


Spawn okreni se, i upotrebi tu sačmaricu

Grafički je ova igra poprilično dobro urađena. Odmah se izdvaja dizajn neprijatelja i okoline jer je glavni kvalitet stripa pored priče turoban dizajn. Developeri su tu mračnu atmosferu preneli veoma uspešno. Sa čisto tehničke strane igra ima par cool efekata. Jedan efekat koji je stvarno impresivan je svetlenje objekata. Na primer lava koja se pojavljuje u igri emituje svetlost što je teško rečima opisati, ali izgleda stvarno impresivno. Sam Spawn izgleda odlično, modelovan je sa velikim brojem poligona i veoma dobro je animiran. Neprijatelji su modelovani sa malo manjim brojem poligona, ali se to zbog odličnog dizajna neprimećuje. Okruženja izgledaju sasvim prosečno, ali su barem raznolika, ipak neki nivo kao na primer pakao izgledaju stvarno odlično. Teksture u igri su dobre, a osvetljenje je odlično što je i bitno jer se igra dešava po mraku. Frame-rate je stabilan skoro sve vreme, dešava se da igra secne kada se na ekranu nađe više od 10 neprijatelja. Ovo se ne dešava često tako da većina neće ni primetiti ta seckanja. Zvuk u igri je odličan, zvuk seckanja neprijatelja sekirom i zvuk prskanja krvi zvuče jezivo realistično. Muzika služi za podizanje jezive atmosfere tokom istraživačkih delova, kao i za podizanje adrenalina tokom akcije. Kada počne borba u pozadini kreće 'pržački' metal. Posebno se izdvaja lincencirana pesma Marilyn Manson-a "Use Your Fist and Not Your Mouth". Glasovi likova su odlični, Spawn stvarno zvuči jezivo kao što i izgleda. Znači što se audio dela tiče sve je baš onako kako treba.


Uh, da li je ikada bila akciona igra bez bacača raketa

Odmah ću reći da ova igra neće postići neki veći uspeh jer je puna propusta na koje se većina ljudi fokusira i u potpunosti zaboravi na dobre strane. Svako ko voli akciju bi ipak trebao da nabavi ovu igru ili barem da je pozajmi/iznajmi i možda će se prijatno iznenaditi. A ako ste fan Spawn stripa koji po meni predstavlja malo remek delo strip umetnosti ovu igru ćete bez postavljanja suvišnih pitanja nabaviti za vašu kolekciju.

"OKRUŽENJA IZGLEDAJU SASVIM PROSEČNO, ALI SU BAREM RAZNOLIKA, IPAK NEKI NIVO KAO NA PRIMER PAKAO IZGLEDAJU STVARNO ODLIČNO."

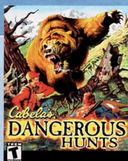
IGROMER

Izdavač NAMCO | Developer NAMCO

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Likovi odlično dizajnirani, lokacije nekada monotone, odlični efekti, poneko usporenje
KONTROLA	3.5	Kontrole su proste što je dobro i loše, dešavaju se problemi sa kamerom
ZVUK	4.5	Muzika je super, zvuk nije loš mogao bi biti malo veći broj semplova, glasovi su odlični
ZABAVNOST	3.5	Previše prosta priča, ponekad monotono, ali ipak mnogo neprijatelja, oružja i nivoa vade igru

PlayStation 2

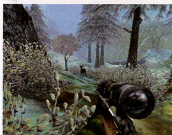
CABELA'S DANGEROUS HUNTS



"Već godinama izlaze razne simulacije lova, svaka bolja od svog prethodnika, ali opet nedovoljno dobre. Ovaj žanr je jedan od onih za koje se ne očekuje da će se ikada proslaviti, pa verovatno zbog toga jako mali broj proizvođača pokušava da napravi nešto bolje i zanimljivije. Retko ko i zna za neku igru ovoga tipa, a mnogi nikada nisu ni želi da znaju. Ovoga puta stiže nam nešto drugačije, nešto sasvim novo..."

Cabela's Dangerous Hunts predstavlja još jednu simulaciju lova po egzotičnim lokacijama širom sveta, gde ćete loviti neke od najsurovijih životinja. Ono po čemu je ova igra jedinstvena je to što će vam dati osećaj straha svakog lovca, jer u ovoj igri lovac jako lako može postati plen...

Cabela's Dangerous Hunts su izbacili Grain Studios i Activision. Ova igra nudi tipično iskutvo u lovu, ali umesto da lovite bambija i njegove rođake ovoga puta tu su životinje sa oštrim zubima i kandžama, i često će ih upotrebiti i pre nego što ih izazovete.



Za ovu životinjicu nema spasa

Kada sam pokrenuo igru odabrao sam quick match, da bi se malo izvežbao. Prvo što sam zapazio kada sam ušao u igru je da me posle nepunih 15 sekundi igranja napala divlja svinja i počela ozbiljno da me ugrožava. Dao sam se u beg, a potom izvukao pištolj i opalio joj među oči...

Igra sadrži tri moda za igranje. Prvi je quick match, najbolji za vežbanje. Drugi je Career hunt, u kome ćete graditi svoju lovačku karijeru, ali treba vam dosta iskustva da biste napredovali. Treci i poslednji mod je Action Zone u kome ćete morati da ubijete određeni broj životinja, a potom prolazeći kroz portal ići u drugu zonu gde će vas čekati nove



Ovi rogovi će lepo stajati iznad kamina

zveri, svaka snažnija i opasnija od prošle.

Pre svakog lova treba da opremite svog lovca. Možete odabrati jedne od pantalona u raznim bojama, kao i jaknu i drugu odeću. Zatim birate oružje koje ćete nositi. Tu su vam na raspolaganju razne puške, snajperi, lukovi, pa i poneki samostrel. Naravno uvek je dobro dokupiti dodatnu municiju. Takođe treba odabrati sekundarno, odbrambeno oružje. Možete uzeti neki revolver ili možda ako želite nož. Od ostale opreme na raspolaganju su vam dvogledi, durbini, i razne vabilice kojima ćete dozivati određene životinje.

Lokacije po kojima lovite se nalaze svuda po svetu, ali samo par njih možete igrati na samom početku, većinu morate sami otključati prelazeći redom nivo po nivo.



Maca je uplašena

Kroz igru ćete videti gomilu životinja kao što su medved, vuk, jelen, zebra, divlji vepar, pa čak I nosorog, hijena, leopard i druge opasne životinje koje će vas napasti kada god budu u prilici.

Kada vas napadne zver sa leđa kamera će se promeniti i dobićete pogled iz njenih očiju, pa ćete se stvarno osetiti kao plen, a ne lovac.

Držeći R1, koji služi sa ispaljivanje metka, takođe ćete promeniti pogled i sve ćete videti iz perspektive metka koji

ORUŽJA

Kao i svaka druga simulacija lova, igra nudi veliki izbor oružja koje ćete koristiti tokom igre. Evo šta Cabelas Dangerous Hunts ima da ponudi svojim lovcima:

- .270 bolt action rifle
- 7mm magnum semi-automatic rifle
- .30-06 lever-action rifle
- .338 magnum bolt-action rifle
- .358 lever-action rifle
- .416 magnum bolt-action rifle
- .460 magnum bolt-action rifle
- .510 magnum bolt-action rifle
- 10 gauge pump shotgun
- 12 gauge pump shotgun
- 10 gauge gas-loaded magnum shot gun
- rcurve bow
- compound bow
- crossbow (Izgleda veoma interesantno za one koji vole da love oružjem nalik na luk i strelu)

Odbrambeno oružje

- .44 revolver
- .454 revolver
- 5" blade knife
- 7" blade knife
- 12" blade knife

Autor:
LORD OF TERROR



Ne sećam se kada sam poslednji put video nosoroga u nekoj igri

pa do žbunja i drveća pored kojih prolazite. Modeli životinja su dobri i detaljni, ali same animacije su malo nerealne. U igri nema posebnih specialnih efekata, niti filmova, pa će vam igranje možda biti malo monotono posle nekoliko sati igranja, jer će vam sve izgledati nekako poznato i već viđeno.


Ni svinja nije naivna!


Ova maca je spremna da napadne


Ova situacija nije toliko naivna

velikom brzinom leti kroz neku šumu ili preko brda. Ovo je jedan od načina kako lakše možete naći plen na velikim udaljenostima, jer dok metak leti videćete sve što se nalazi oko njega. Kontrole su slične kontrolama u drugim pucačinama iz prvog lica i dobro su raspoređene, pa vam neće trebati previše vremena da se snađete i uhodate. Svaki put kada ulovite neku životinju, treba da joj priđete i pritisnete X, da biste potvrdili ulov. Tada ćete dobiti informacije o samoj životinji, koliko je teška i velika, a što je teža i veća, više se ceni.

Za jednu simulaciju lova grafika je urađena sasvim dobro, ali za jednu PS2 igru ipak nedostaje dosta stvari kojih nema u ovoj igri. Nivoi su jako veliki i verno oslikavaju neke lokacije koje postoje u stvarnom svetu. Igra je detaljna, počevši od same trave po kojoj gazite,

Igrajući ovu igru dobićete osećaj da ste u prirodi, na nekom mirnom mestu. Muzika se čuje minimalno i potpuno je opuštajuća. Čućete kako gazite po travi, kako duva vetar i naravno zvuk pucnja, natezanja luka, punjenja puške ili rikanja neke zveri. Čućete sve ono što možete čuti dok ste u lovu, ali ništa više od toga.

Sa solidnom grafikom i ne tako lošim zvukom, Cabelas Dangerous Hunts je najbolja simulacija lova koja se pojavila na konzolama. Videćete sve ono što možete videti u lovu, pucaćete iz kvalitetnih pušaka i drugih oružja, i loviti omiljenu divljač. Ako ste ljubitelj lova ili ako nemate šta da igrate uzmite ovu igru, zaokupiće vas na neko vreme.

"KROZ IGRU ĆETE VIDETI GOMILU ŽIVOTINJA KAO ŠTO SU MEDVED, VUK, JELEN, ZEBRA, DIVLJI VEPAR, PA ČAK I NOSOROG, HIJENA, LEOPARD I DRUGE OPASNE ŽIVOTINJE KOJE ĆE VAS NAPASTI KADA GOD BUDU U PRILICI. KADA VAS NAPADNE ZVER SA LEĐA KAMERA ĆE SE PROMENITI I DOBIĆETE POGLED IZ NJENIH OČIJU, PA ĆETE SE STVARNO OSETITI KAO PLEN, A NE LOVAC."

bonus IGROMER

Izdavač UBISOFT | Developer UBISOFT FRANCE

Ocena		Komentar
GRAFIKA	3.5	Modeli su detaljno urađeni, ali je njihova animacija nešto lošija. Nedostatak specijalnih efekata i filmova može doprineti monotoniji posle nekog vremena.
ZVUK	3.5	Količina muzike je držana na minimumu i vrlo je tiha. Zvuci prirode i životinja i zvuci koje sami pravite za vreme lova su jedini zvuci koje ćete čuti u igri.
KONTROLA	4	Kontrole su dobro raspoređene i slične kontrolama iz drugih igara, tako da za snalaženje nije potrebno mnogo vremena.
ZABAVNOST	4	Za ljubitelje simulatora lova ovo je idealna igra. Za sve ostale može da posluži kao kratkotrajna zabava dok se ne nađe nešto bolje.

PlayStation 2

METAL SLUG 3



"I posle 3 nastavka Metal Slug ne prestaje da nadmašuje standarde koje je sam postavio. Četvrta verzija ove popularne igre je prevazišla sve prethodne delove u skoro svakom pogledu."

Većina nas već zna za Metal Slug, legendarnu platformsku pucačinu od SNK. Metal Slug 3 je četvrti nastavak ovog serijala (prethodili su mu Metal Slug, 2 i X) i uspešno održava tradiciju uspešnih igara. Uzeo je recept prethodnika i začinio dokle je god moglo. Ovo ostvarenje je nešto najbliže savršenstvu koliko proste platformske pucačine mogu da priđu. Ipak da krenemo od početka. Cilj igre je veoma prost - trčkarati, skakutati unaokolo i usput 4U (ubiti, uništiti, urnisati i unakaziti) svo



što se može dok ne dođete do boss-a na kome ponavljate isti postupak samo sa većom posvećenošću. I tako iz nivoa u nivo gde na svakom sledećem ima sve više i više 4U posla. Koncept star koliko i same igre. Da bi ovakva igra privukla publiku, naročito ako je 2D kao u ovom slučaju, mora da ponudi nešto više. Metal Slug definitivno nudi to nešto više. Pre svega to su fenomenalna grafika i animacija, odličan smisao za humor, odlična atmosfera pa i priča koja jeste prosta ali se odvija kroz igru bez, ponekad iritirajućih, prekida zbog dijaloga.



Napad zlih ET-ova

Igra ipak pruža više od prostog napucavanja dok šipčite gradovima i pustarama sveta. Pre svega tu su vozila po kojima je



Vojniče, držiš tu pušku kao majmun!

igra i dobila ime (tenkić Super Viechle-001Metal Slug). Vremenom broj vozila je rastao ali i dalje važe ista osnovna pravila. U sva se ulazi skokom na njih, izlazi dole + skok i svako ima jako oružije sa beskonačno municije. Ona se mogu podeliti na zatvorena u kojima ste nedodirljivi ali koja imaju određenu količinu energije posle čega eksplodiraju (i ubiju vas ako ne izađete na vreme) i ona koja su obdarena svojom zamenom za bombe kao i kamikaze napadom (pucanje + skok) čime iskačete iz vozila a isto se zakucava u neprijatelja. Druga grupa su otvorena vozila koja su nedodirljiva ali su metci i dalje smrtonosni po vas. Dalje tu su velike količine raznog oružja. Svako od njih ima neku svoju speci-



fičnost i u nekim slučajevima ih baš treba znati koristiti. I njihov broj je rastao sa svakim izdanjem ali upotrebljivost nekih je diskutabilna, sem u nekim baš specifičnim situacijama. Kada pokupite oružje pazite jer je municija drastično ograničena. Ukoliko ne pokupite identično oružje ili dodatnu municiju (univerzalan ali veoma redak dodatak) što će dopuniti zalihe ubrzo ćete se vratiti svom vernom pištolju. Uz to ne možete da nosite više od jednog oružja tako da ćete biti primorani da makar većinu probate. Na žalost bombe nisu pratile ovaj trend. Iako sa promenom sredine (voda, vazduh, svemir i slično) ili oblika (o tome



Po običaju bogati uživaju dok se vojnici smrzavaju

malo kasnije) bombe menjaju oblik, način kretanja i dejstvo ipak nedostaje raznovrsnost iz MS2 i X gde je najimpozantniji bio kamen uzasno kratkog dometa ali neverovatne razorne moći.

Još jedna od standarnih karakteristika ove igre je oslobadjanje zarobljenika. Njih ima svuda i svakuda. Neki su na otvorenom, neki su skriveni, neke je lako videti ali je užasno teško doći do njih. Svima je zajedničko to da ih trebate napucati da bi im presekli konopce kojim su vezani a zatim ih dodirnuti kako bi vam se zahvalili a to će uraditi ostavljajući vam nešto ili pak nudeći



Job well done!

"OSIM STANDARDNOG OBLIKA PLATFORMSKE PUCAČINE OVA IGRA NUDI I PODVODNE BORBE GDE SE KREĆETE PODMORNICOM, VAZDUŠNE BORBE U KOJE KREĆETE HELIKOPTEROM ILI AVIONOM (U OBA OVA SLUČAJA IGRA POPRIMA KARAKTERISTIKE HORIZONTALNO SKROLUJUĆE PUCAČINE SA IZVESNIM "METAL SLUG" ŠMEKOM) KAO I BORBE U SVEMIRU U KOJE KREĆETE KLASIČNOM VIŠESTEPENOM RAKETOM A BORITE SE IZ MALOG MODULA (BORBA U SVEMIRU JE IZVEDENA KAO VERTIKALNA PUCAČINA)."





Koliki jastog! Kuvar, KUVAR!!!!

lične usluge navođenih hadouken-a. Takođe oslobođeni zarobljenici donose bonus poene na kraju nivoa ali se računaju samo oni sa tog nivoa i koje ste oslobodili aktuelnim životom (tj. kada poginete briše se broj osobođenih zarobljenika). Već sam spomenuo različite sredine tj. okruženja kao i različite oblike glavnih likova. Osim standardnog oblika platformske pucačine ova igra nudi i podvodne borbe gde se krećete podmornicom, vazdušne borbe u koje krećete helikopterom ili avionom (u



oba ova slučaja igra poprima karakteristike horizontalno skrolujuće pucačine sa izvesnim "metal slug" šmekom) kao i borbe u svemiru u koje krećete klasičnom višestepenom raketom a borite se iz malog modula (borba u svemiru je izvedena kao vertikalna pucačina). Naravno sva ova vozila



Komarci ko rode, ...

možete izgubiti usled čega naš junak (ili junakinja, koga ste već izabrali) iskače iz vozila sa neophodnom opremom da nastavi borbu (kiseonik i maska za podvodne nivoe, jet-pack za vazdušne borbe kao i komplet svemirsko odelo kada napusti zemlju). Ostatak okolina su samo podloge za neprijatelje i priču. Sa druge strane spomenuo sam oblike likova. Prvo ovo je prva pucačina u kojoj morate da pazite sta jedete (tj. skupljate po ekranu) jer ako preterate ugojiće te se. Kada postane debela mrcina lik se uspori i izgubi na dužini



skoka ali sa druge strane sva oružja postaju jača. Nije hrana jedini problem. Osim protivničkih vojnika i vanzemaljaca u ovoj igri ćete napucavati i zombije i mumije. Upravo ove dve vrste neprijatelja vas ne ubijaju odmah već prvo pretvore u jednog od svojih što vas uspori i oduzme vam mogućnost nošenja dodatnih oružja (usporenje je gadnije u zombi obliku) ali u slučaju zombifikacije dobijate i bombu (tačnije gejzir krvi)



Grananje nivoa nudi neka stvarno egzotična okruženja.

kojim možete počistiti ceo ekran odjednom. Zombifikacija i mumificiranje može zadesiti čak i neke od drugih likova ili neprijatelja.

I kao da sve ovo nije dovoljno SNK je ubacio još po koji detaljčić tipa povremenih saveznika u obliku olujnog oblačka iz koga sevaju munje ili majmuna sa uzijem. Iako je



redosled nivoa uvek isti i zadnji baja na svakom nivou nepromenljiv put kroz nivo



Prijatno.

je vama ostavljen na izbor. Kroz prva četiri nivoa se može proći na više načina a izbor je na vama. Peti, zadnji i ubedljivo najveći nivo ima suviše priče i skriptovanih događaja u sebi da bi se mogla dozvoliti sloboda kretanja.

Grafički igra ostavlja donekle pomešana osećanja. Iako je prenesena sa sistema iz 1990. godine grafika je dobra da bolju jedva da možete naći. Sve je užasno detaljno i lepo dizajnirano i nacrtano. Iz svega izbija duh crtanog filma. A tek animacija! Ovaj kvalitet animacije nije



Vanzemaljci su u orbiti. U napad!

viđen ni u jednoj drugoj 2D igri sem možda u Guity Gear-u ali tamo je ona fokusirana na dva lika. Ovde je ceo ekran prosto živ jer se svuda nešto događa. Animacija svakog

NASTANAK

Metal slug je nastao, a i dalje se radi prvenstveno za MVS sistem (kod nas poznatiji kao NEO-GEO što je ime kućne varijante ovog arkadnog sistema) iz 1990. godine. I pored toga igra i danas izgleda grafički i zvučno sasvim dobro (grafički i u vrhu 2D igara). Ako je nešto, osim atmosfere, ostalo kao zaštitni znak serije još od prvog dela izašlog to su vozila. U ovom delu ih ima više nego ikad, a i blesavija su nego ikad.

sprajta u igri je maksimalno detaljno odrađena. Jedina zamerka je to što grafika nije poboljšana u skladu sa mogućnostima konzole, makar i filterima.

Zvuk je sasvim dobar. Muziku čine melodije sa jakim prizvukom vojne muzike i savršeno se uklapaju u igu. Zvučni efekti su



Ah, ti prljavi, ljigavi... puštaj me!

PS2 PlayStation 2

reciklirani iz igre u igru i pokazuju tragove godina ali obožavaoci ih ne bi menjali ni za živu glavu. Glasovi, ako se tako može nazvati vrištanje, dranje pa i cerekanje protivnika su takodje tehnički na nešto nižem nivou, ali sa dizajnerskog stanovišta su odlični. Tu je i "komentator" koji će uglavnom uzvikivati imena dodataka koje ste pokupili uz poneki komentar događaja na ekranu.

odmah po startovanju igre. Ono na šta se treba navići u igri je da nema dijagonalnog pucanja sem iz vozila čija oružja se nalaze na rotacionom zglobi koji se vrti shodno vašem kretanju i ne možete ga zaglaviti u jednom položaju. Postoje doduše oružja koja postepeno zasipaju vatrom u luku dok ga dižete i spuštate ali to je veliko rasipanje municije (koje će te često primenjivati ako vam je do života stalo)

"OVDE JE CEO EKRAN PROSTO ŽIV JER SE SVUDA NEŠTO DOGAĐA. ANIMACIJA SVAKOG SPRAJTA U IGRI JE MAKSIMALNO DETALJNO ODRAĐENA. JEDINA ZAMERKA JE TO ŠTO GRAFIKA NIJE POBOLJŠANA U SKLADU SA MOGUĆNOSTIMA KONZOLE, MAKAR I FILTERIMA."

Kontrole su krajnje proste. D-padom pokrećete vojnika a tri tastera u upotrebi su za pucanje, skakanje i bacanje bombi. Reakcija lika na ekranu je trenutna i savršeno precizna. Samo standardno podešeni tasteri i nisu baš najsrećnije rešenje pa predlažem da ih promenite

Za kraj da dodam da Playmore nije prosto prebacio ovu igru na PS2 već je dodao i dva nova moda. Prvi se zove Fat Island i prvenstveno je namenjen za dva igrača mada ga možete igrati i sami. Cilj je ugojiti se što više možete kroz 4 nivoa koji se svi



Fio the rocket runer



Nivo u svemiru je lepo osveženje mada grafički donekle razočarava.



WOW. Big!



Brain bug! Otvaraj i analiziraj!







događaju na istom statičnom ekranu u modu za jednog igrača tj dostići 200kg pre protivnika u modu za 2 igrača. Drugi je UFO i u njemu vodite Moulden-ove vojnike (Moulden je glavni negativac) pokušavajući da se probijete kroz horde vanzemaljaca. Ovaj drugi mod je prilično težak i čini pravu malu igru za sebe kojoj ćete se vraćati. Odličan potez, makar frustracije radi. Da ne zaboravim ova dva moda otključavate prelaskom igre. Tu je i mogućnost kretanja od bilo kog nivoa ako želite da ponovo doživite baš neki deo igre. Jedini stvaran problem sa ovom igrom može biti trajanje iste. Igra ima svega 5 mada prilično velikih i nelinearnih nivoa i mada su metal Slug igre poznate kao teške, gde je trojka najteža, neće vam trebati dugo da je pređete zbog beskonačnog broja nastavljanja (koje je tu da bi svi mogli otključati dodatne modove). Fat Island i nema neku vrednost dok UFO mod i prosto istresanje na neprijatelju mogu da vas vraćaju igri još neko vreme. To i činjenica da ovako zabavnu atmosferu u jednoj stvarno zahtevnoj pucačini nigde drugo nećete naći čini ovu igru ipak vrednom nabavljanja.

















bonus IGROMER

Izdavač PLAYMORE | Developer SNK

Ocena		Komentar
GRAFIKA	4.5	Ovako dobro animirana 2D igra se stvarno retko viđa naročito ako pritom sve vrvi od detalja. Prosto rečeno vrhunac. Zašto nije 5? Rezlucija sa Neo-Geo-a...
ZVUK	3.5	Zvuk je dobar ali ne dovoljno dobar. Melodije su efektne , zvukovi lepo dopunjavaju atmosferu, glasovi takodje. Ali prebečeni su daleko inferiornog sistema.
KONTROLA	4.5	Ovo je arkadna pucačina. Pucanje, skok i bombe. Kretnje je precizno i nema čiste petice čisto što nisu dodali još nešto.
ZABAVNOST	4	Igra je fenomenalna za ono što jeste ali veliki problem a njemom zabavnošću je to što neće trajati previše dugo. kada jednom savladate i UFO zlužiće samo za istresanja.

PlayStation 2

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY



Posle dve godine u Japanu je izašao nastavak, a ostatak sveta na ovu odličnu igru je morao čekati više od godinu dana. Ali evo dočekali smo je, moram odmah reći da je ovaj nastavak poboljšao sve što se moglo poboljšati u prvom delu a još je i dodao gomilu novih zanimljivosti. Znači ako je neko preskočio prvi deo zbog naizgled neubičajenog gameplay-a ovaj deo nikako ne sme propustiti jer je ova igra zajedno sa Silent Hill-om najbolji survival horror na PS2-jci, zbog čega pitate se, e pa zbog toga jer igrajući ovu igru možete da se preplašite ko nikada dosada.


Spooky, isn't it...

Igra počinje veoma lepim introom, u njemu možete da vidite dve sestre blizankinje Mio i Mayu koje se igraju kod potočića u lepoj zelenoj šumici. Ta scena prelazi u flashback u kom se vidi kako Mayu pada niz liticu, kada se slika vrati u sadašnjost primećujemo da Mayu još uvek šepa zbog tog pada. Pored njih je proleteo grimizni leptir koji je hipnotisao Mayu tako da je ona krenula da ga prati. Mio je trčala za svojom sestrom kada se iznenada nebo promenilo. Sestre su se našle na brdu sa kog se moglo videti napušteno selo. Sestre odlučuju da istraže selo i tu igra počinje. Same animacije u igri su fenomenalne, uvek su kombinacija sadašnjosti i crno-belih flashback-ova. Gledajući ih uvek ća vas proilaziti žmarci. Igra je puna animacija, cut scena u endžinu igre,knjiga i raznih članaka preko kojih ćete dobijati informacije o priči koja je veoma zanimljiva i stvara jezivu atmosferu. Inače igru počinjete praznih ruku, ali odmah na prvoj lokaciji nailazite fotoaparat pod nazivom "Camera Obscura", ovaj fotoaparat je specifičan po jednoj stvari, a to je što pomoću njega vidite duhove. Tokom igre će se polako otkrivati misterija ovog aparata. Što se tiče ispričavanja priče interesantno je to što postoje dva glavne akterke, sestre znaju da komentarišu dešavanja tokom igre. Priča je stvarno kvalitetna jer nije predvidiva, uvek će vas iznenađivati kako budete dalje odmicali.

Gameplay ove igre je specifičan, ali to ne znači i loš. Kontrole u igri su jako proste i sa tim nećete imati problema. Preko leve palice se krećete, a preko desne usmeravate vašu baterijsku lampu. Kocka je trčanje, iks je akcioni taster, a pritiskom na krug ulazite u first person mod iz koga fotografišete. Dok ste u tom modu pritiskom na iks ili R1 slkate, a pritiskom na trougao koristite special. E sada vaš cilj u igri je da istrađujete selo i da otkrijete šta se tu zapravo desilo. Na tom putu treba što više duša da usisate u fotoaparat. Sam fotoaparat se može nadograđivati, možete da povećavate domet, jačinu, brzinu reload-a filma itd. Pored toga možete u njega da ugrađujete objekte koji dodaju razne dodatne


Pronalazak aparata

mogućnosti ka što je prikazivanje energije duhova... Što se specijala tiče oni koriste energiju koja se dobija slikanjem duhova, specijali posle jače duhove mogu da uspore ili čak da ih zaustave. Sve ove osobine i dodatke možete da nadograđujete. Jer zarobljavanjem duhova vi dobijate poene koji kasnije služe za upgrade. Što lepše uslikate neprijatelja dobićete više poena, inače da bi neprijateljima nanosili što više štete morate da pazite na skalu koja se nalazi na ekranu ona vam govori kada da slikate. Sve ovo možda deluje nekako dosadno, ali veruj te - nije. Pored duhova koji vas napadaju postoje i miroljubivi duhovi koji se na ekranu pojavljuju na sekundu-dve, a ako njih uspete da uslikate dobićete pozamašnu količinu poena. Mio koja nosi aparat ima dosta veliku skalu energije, a pored toga dosta često nailazite na predmete koji vas leče tako da igra nije previše teška. Barem što se tiče akcionog dela. Pored borbi sa duhovima, na putu će pred vama biti veliki broj logičkih zavrzlama. Ovi logički problemi su dobro osmišljeni i krajnje logični koliko oni to mogu biti. U većini survival horror-a nailazite na razne isečke iz novena, dnevnike itd. ali oni su tu uglavnom kao

"POred duhova koji vas napadaju postoje i miroljubivi duhovi koji se na ekranu pojavljuju na sekundu-dve, a ako njih uspete da uslikate dobićete pozamašnu količinu poena."



U ovoj igri najjače oružje je foto-aparat

"INAČE IGRU POČINJETE PRAZNIH RUKU, ALI ODMAH NA PRVOJ LOKACIJI NAILAZITE FOTOAPARAT POD NAZIVOM "CAMERA OBSCURA", OVAJ FOTOAPARAT JE SPECIFIČAN PO JEDNOJ STVARI, A TO JE ŠTO POMOĆU NJEGA VIDITE DUHOVE."

Autor:
GRUNT

FOTO ALBUM

U ovoj igri moćićete da pored neprijatelja slikate i okolinu, drveće, sestru, pa i sve ostalo što poželite. Sve te slike možete sačuvati na memorijsku karticu, pa se kasnije razmenjivati sa drugim igračima koji poseduju ovu igru. Kao jedini problem javlja se mesto na memorijskoj kartici, jer svaka slika zauzima dosta mesta...



šminka, što nije slučaj sa Fatal Frame-om, desiće se da kasnije u igri morate iskoristiti neki document koji ste našli još na početku igre. Pored dokumenata tokom igre ćete nailaziti na razne kristale koji ostaju iza duhova. Kada te kristale stavite u specijalni radio možete čuti zadnje misli te osobe koja ga je nosila. Ove poruke pored toga što povećavaju atmosferu služe i kao tragovi šta činiti. Kamera u igri je veoma dobra, iako ne postoji slobodna rotacija kamere jako retko se dešava da situacija nije pregledna.

će vam često stati na put kada budete hteli da uslikate duhove. Ovo će veoma često dovoditi do toga da gubite energiju bezveze. Pored toga sama Mio se jako sporo kreće, što će nekada dovoditi do nervoze kada budete prelazili neke veće distance. Sve u svemu igra je stvarno odlična, sa interesantnom pričom, zanimljivim borbenim sistemom i dobrim logičkim zagonetkama. Fatal Frame 2 je mnogo duži od prvog dela, tako da je sasvim prihvatljive dužine za jedan survival horror, plus postoji gomila bonus materijala koji možete zaraditi kao što su, nova odeća, različiti krajevi, mnogi novi zadaci itd.



Igra je puna bizarnih prizora

Prva stvar koju morate uzeti u obzir jeste da je ova igra izašla pre više od godinu dana u Japanu a i pored toga izgleda odlično. Glavne akterke izgledaju veoma dobro, prvo lepo su dizajnirane a drugo veoma lepo su i modelovane a i okolina izgleda veoma upečatljivo. Teksture su

"FATAL FRAME 2 JE MNOGO DUŽI OD PRVOG DELA, TAKO DA JE SASVIM PRIHVATLJIVE DUŽINE ZA JEDAN SURVIVAL HORROR, PLUS POSTOJI GOMILA BONUS MATERIJALA KOJI MOŽETE ZARADITI KAO ŠTO SU, NOVA ODEĆA, RAZLIČITI KRAJEVI, MNOGI NOVI ZADACI ITD."

Iako ste do sada mogli steći utisak da je ova igra bez mana, to nažalost nije slučaj, mada mane su toliko sitne da nemogu da smanje ukupan utisak o igrivosti koji je krajnje pozitivan. Prva stvar koja će vas nervirati jeste, vaša sestra prvo ona ima povređenu nogu pa se kreće ultra sporo, pa morate non-stop da je čekate. Drugo ona

lepe, ali ne preterano visoke rezolucije tako da izgledaju malo mutnjikavo kada ih gledate iz blizine. Pošto je ovo survival horror osvetljenje je veoma bitno, a na našu sreću ono je stvarno dobro urađeno. Real time senke ostavljaju stvarno poseban utisak na igrača, svaki mali objekat u igri daje stvarno preciznu senku što izgleda veoma lepo. Duhovi odlično izgledaju, za njih je

iskorišćen stvarno dobar efekat transparencije. Igra izgleda veoma precizno, a frame rate nikada ne pada ispod 30FPS-a. Tehnički je sve dobro odrađeno, ali prava lepota ove igre leži u dizajnu. Ceokupan dizajn igre vas jednostavno plaši, pogotovo su animacije odlične podsećaju na snimak iz skorašnjeg filma The Ring. Što se tiče muzike ona je veoma kvalitetna, ali nikada nije u prvom planu. Uvek je tu negde u pozadini, jedino kada treba da vas napadne neki duh malo ubrzava, ali nemojte da verujete muzici, jer kasnije u igri muzika će da ubrza i vi ćete da čekate neprijatelja, a njega neće biti. Taman kada se opustite on će vas napasti sa leđa. Što se zvuka tiče on je stvarno odličan, zajedno sa muzikom podiže atmosferu na stvarno visok nivo. Sve zvuči jezivo, od otvaranja vrata do vašeg hoda. U pozadini se stalno čuju neki vrsici koji vam lede krv u žilama. Što se tiče sinhronizacije, ona je odrađena bolje nego u većini survival horrora, sestre blizankinje i duhovi zvuče neverovatno dobro.



Duhovi su odlično animirani

Ako ste promašili prvi deo ove izvanredne igre nemojte propustiti nastavak. Pošto je on bolji od prethodnika u svakom pogledu i garantujem da će se svideti svim pravim survival horror igračima. Atmosfera u igri je toliko dobra da možda čak i prevazilazi i atmosferu iz Silent Hill-a što sasvim dovoljno govori. Na kraju jedino mogu da poželim da Tecmo nastavi sa izbacivanjem Fatal Frame igara.

IGROMER

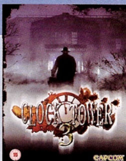
bonus

Izdavač | Developer

GRAFIKA 4.5	Prelepe animacije, odličan dizajn likova i prostorija. Teksture niske rezolucije. Odlično osvetljenje	KONTROLA 4	Lake kontrole, dobra kamera, ali češte ćete se sudariti sa svojom sestrom, gubeći nešto malo vremena
ZVUK 4.5	Uverljivi glasovi, dobra i napeta muzika, realistični zvučni efekti.	ZABAVNOST 4.5	Odlična priča, fenomenalna atmosfera, jako dobar replay value

PlayStation.2

CLOCK TOWER 3



"Još od Project Firestart-a sa Commodore-a 64 imao sam jedan problem sa survival horor igrama. Zašto glavni lik uvek preživljava zahvaljujući svom oružju? Clocktower je odgovor na ovakve zamerke."

Alisa, učenica u jednoj od čuvenih zatvorenih škola u Engleskoj, par dana pred njen 15. rođendan dobija pismo od svoje majke. Sadržaj je neverovatan. Majka je moli da ostane tu gde jeste bez obzira šte se događa jer će joj život sledećih par dana biti u većoj opasnosti nego ikad. Budući da ona nikada nije imala razloga da posumlja da je njen mlad život u opasnosti ostaje zbunjena. Njeno razmišljanje prekida žena koja joj javlja da joj je majka na telefonu i da je traži, ali kada napokon stigne do telefona niko se ne javlja. Odlučuje da se vrati kući da vidi šta se desilo sa njenom majkom ne znajući da će upravo taj postupak promeniti njen život iz korena.



Ukoliko želite da poživite podbrusite pete

Ovo bi bio kratak zaplet (uvodna animacija) igre koja ima prilično jedinstven pogled na svoj žanr. Iako je ova igra došla do nas pre više od godinu dana neopravdano je prošla totalno nezapaženo. Iz tog razloga vam je sada opisujem. Za one koji su igrali prethodne delove odmah da naglasim da je ova igra dosta drugačije iskustvo. Capcom je rešio da igru koja je do sada imala uglavnom mali broj fanatičnih sledbenika okrene više široj publici i sada je ona više okrenuta arkadnim elementima. Po mom mišljenju Capcom je pametno postupio i napravio odličnu igru na koju opet ima dosta zamerki.

Izvođene je kliše niskobudžetnih horora a to je mlada, lepo građena devojka koju jure manijaci. Ovde je dodat i tračak japanske opsesije školskim uniformama jer je Alisa večito u istoj. Kao i svaka druga devojka od svojih 15 leta ni Alisa ne može da izvuče prangiju i izrešeta svog progonitelja. Jedino u šta Alisa može da se uzda su njene noge i mozak. Specifičnosti tu samo počinju. U igri nemate energiju već imate takozvani merač panike. Alisa je, kao i svaka devojka, sklona panici kada neko želi da je razdvoji od života, stim što je ona možda i unezverenija od veličine. Kad god vas progonitelj napadne nivo panike rapidno raste, a koliko rapidno zavisi od toga koliko je blizu napad pao. Kada se panic meter napuni ona ulazi u panic mod koji je baš lepo dočaran. Slika se izobličuje i rastapa, zvuk postaje nalik sireni a kretanje postaje teško ako ne i ne moguće za kontrolisati. Alisa će bauljati unaokolo bez mogućnosti zaustavljanja da bi se potom zamrzla u mestu. Jedan udarac dok ste u ovom modu i sledi game over. Kao da ubice nisu dovoljne tu su i duhovi kojima treba doneti neki predmet koji ih veže za ovaj svet, što će biti nagrađeno nekim predmetom.

"IZVOĐENE JE KLIŠE NISKOBUDŽETNIH HORORA A TO JE MLADA, LEPO GRAĐENA DEVOJKA KOJU JURE MANIJACI. OVDE JE DODAT I TRAČAK JAPANSKE OPSESIJE ŠKOLSKIM UNIFORMAMA JER JE ALISA VEČITO U ISTOJ."

Niste ni vi bespomoćni. Dok lutate po svojoj kući tražeći majku naići će te na tajni prolaz u kome posle dosta bizarnih događaja nalazite poruku od majke i bočicu svete vodice. Upravo ta bočica postaje okosnica vešeg napredovanja. Njenom upotrebom će te otvarati zapečaćena vrata, aktivirati teleporte pa i zaustavljati duhove i ubice na par sekundi. Da ne bi bilo sve tako lako količina vodice u bočici je drastično ograničena i morate je redovno dopunjavati. U početku možete nositi vodice za samo 3 primene odjednom, dok se kasnije prelaskom nivoa broj "punjenja" povećava. Bočica ima još jednu primenu, konačni obračun sa ubicama o kome ću kasnije. Osim bočice pomoć će vam pružiti i ekstrakt lavande čijom upotrebom smirujete unezverenu Alisu (praznite panic meter), kristali koji će primiti jedan udarac umesto vas kada ste u panic modu i prsten je nevidljivosti pomoću kojih postajete nevidljivi na par sekundi (gde sledi brušenje peta).

Konačni obračun sa ubicom na svakom od nivoa je posebna priča. U tom modu bočica se pretvori u luk (ne pitajte, biće vam logično kada malo uznapredujete u igri) iz koga ispaljujete obične strele sačinjene od energije ili specijalne strele koje sakupljate po nivoima. Nemate više panic meter

umesto koga stoji vaša energija. Cilj vam je da jureći se sa ubicom po zatvorenom prostoru istog pošaljete na onaj svet koristeći gore sponenuto oružje. Strele postaju sve jače što duže ih zatežete dok najjača strela veže protivnika za jednu tačku od koje se kreće ko na lancu. Ako uspete da protivnika vežete za četiri tačke odjednom prostim pritiskanjem pucanja možete izvesti i super napad koji oduzima ogromne



Ponekad i poprskajte manijake svetom vodicom (vidi, pa to radi)

količine energije. Da ne bi bilo suviše lako nišanjenje nije aktivno već kada Alisa nacilja jednu tačku cilja u nju dok god ne ispali strelu. Ako se neprijatelj pomerio sledi promašaj.

Iako igra počinje u nekom sadašnjem dobu veći deo se odvija u prošlosti ili nekom nedefinisanom vremenu. U prvi nivo upadate a da niste ni svesni da se nešto dešava, tek shvatate da je 1942. godina i da ste u Londonu za vreme Nemačkih bombardovanja Engleske. Uskoro i shvatate puno značenje velikog upozorenja sa početka igre o eksplicitnom nasilju dok prisustvujete napadu ogromnog

PlayStation 2

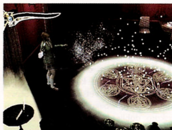
manijaka sa maljem na dvanaestogodišnju devojčicu koji se završava fatalno po devojčicu kada bude potkačena po glavi (sam udarac je ipak van dometa kamere da ne bi bilo suviše nasilno). Videvši vas vi mu postajete sledeća meta. Tu počinje prava igra. Rešavanje zagonetki dok bežite i skrivate se (postoje posebna mesta za skrivanje) od ubice je prava srž igre. Atmosfera je odlična što je postignuto odličnim odabirom palete boja, odlične muzike i zvučnih efekata.


I definitivno izbegavjte bliske susrete ili sledi panika i sekira (ili šta god) u leđa

Muzika je možda i najbolji deo igre. Dok samo lutate unaokolo vlada tišina remećena samo ambijentalnim zvucima. Kada čujete muziku znajte da ste u nevolji. Muzike ima samo kada je ubica u blizini. Svaki ubica ima svoju muziku a zajdničko im je da su veoma dobro odrađene i da umnogome doprinose osećaju progonjenosti. I zvučni efekti rade svoj posao više nego dobro. Prvo tu je konstantno dobacivanje ubice tipa "Alyssa, where are you?" ili "I see you!" zatim tu je i konstantno lupanje srca mlade Alise koje je sve glasnije kako se panic meter puni i na kraju tu su i rekacije same Alise.

Grafika je ok. Pozadine su ručno crtane i izgedaju odlično, stvarajući mračnu armosferu. 3D modeli likova su dobri (naročito model naše junakinje) dok je animacija odlična i nadasve realna. Jedine zamerke grafici mogle bi se uputiti na nešto slabije uklapanje 3D elemenata u pozadinu i odsustvo ikakvog filtera za umekšavanje krzavih ivica istih tih modela.

A sada i o manama ove igre. Najveći problem su kontrole. One same po sebi nisu loše. Lik se kreće u pravcu u kome pomerite levi analogni kontroler. Tu su i tasteri za opšte akcije, taster za hodanje čime nećete obarati stvari i praviti buku koja privlači ubice, kao i taster za upotrebu flašice sa vodom. Na start pozivate inventar i opcije, na select mapu a na R1 ispaljujete specijalne strele. Problem nastaje kada se takav sistem kontrola upari sa igranjem po statičnim ekranima gde kamera drastično menja uglove posmatranja. Da bi se koliko toliko očuvala upotrebljivost ovog kontrolnog sistema pri prelasku sa ekrana na ekran vi nastavljate da se krećete ka istom cilju bez obizira što se smer kretanja i položaj kontrolera više ne slažu. Ni ovo rešenje nije idealno jer pri skretanju više ne možete da se oslonite na zdravu logiku i da skrenete za 90 stepeni recimo nego morate prvo da razmislite gde su sada tih 90 stepeni okrenuti. Druga mana je očigledna reciklaža ambijentalnih zvukova tipa koraka, fontana i slično iz drugih, popularnijih zastrašujuće i savršeno se uklapa u ambijent. Našalost svaki sledeći je sve manje efektan da bi pri kraju imali likove koji izgledaju kao da su pobegli iz neke mange. Jednostavno niti deluju


Teleport, jedan od onih koje vi koristite (za razliku od onih koji koriste vas)

zastrašujuće niti se uklapaju u ambijent. Zadnja i možda i najvažnija mana bi bila lakoća i kratkoća igre. Većina zagonetki, izuzimajući tu one glavne, imaju rešenje na

"IAKO IGRA POČINJE U NEKOM SADAŠNJEM DOBU VEĆI DEO SE ODVIJA U PROŠLOSTI ILI NEKOM NEDEFINISANOM VREMENU. U PRVI NIVO UPADATE A DA NISTE NI SVESNI DA SE NEŠTO DEŠAVA, TEK SHVATATE DA JE 1942. GODINA I DA STE U LONDONU ZA VREME NEMAČKIH BOMBARDOVANJA ENGLESKE. USKORO I SHVATATE PUNO ZNAČENJE VELIKOG UPOZORENJA SA POČETKA IGRE O EKSPLICITNOM NASILJU..."

igara. Očigledno ova igra nije imala dovoljan budžet da se sve istera do kraja. Treća mana bi bio nestalan dizajn ubica. Prvi je stvarno fenomenalno urađen. Ogroman tip u krvavoj radničkoj odeći, kožnoj masci i sa ogromnim maljem stvarno deluje


Duhovi su mnogo glupi (predmet koji traži je direktno ispod njega)

istom ekranu a celu igru, i bez ikakve pomoći će te preći za manje od 10 sati. Jedinu nadu pruža to što ako snimite poziciju po prelasku igre možete se okušati ponovo stim što su ubice brže i jače ali tada je već skoro nemoguće igrati.

Konačnu presudu nije lako doneti. Igra napokon dovodi akcioni survival horor do onog pravog, preživljavanja a ne napucavanja monstruma. Sa druge strane brojne mane mogu odvratiti mnoge igrače pri čemu prvenstveno mislim na kratkoću igre gde ponovno igranje na nehumanoj težini i izbor jednog od 5 bonus kostima ne čine mnogo da se ta mana ublaži. Meni se igra svejedno svidela zbog ideje i atmosfere a vi odlučite sami. Ako ste ljubitelj žanra ne bi trebalo da propustite ovu igru, ali ako niste nećete mnogo izgubiti.

IGROMER

bonus

Izdavač CAPCOM | Developer SunSoft

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Odličan izbor boja, lepe prerenderovane pozadine i fini modeli bi ocenu digli više da nije mnogo krzavih ivica koje čine uklapanje 3D i 2D grafike ponekad skoro nepostojećim
KONTROLA	3.5	Ovo je kamen spoticanja igre. Komande su odlične i proste i dobre ali sa sistemom statičnih pozadina sa drastičnim promenama uglova kamere stvara velike probleme.
ZVUK	4.5	Zvuk je verovatno najkonstantniji deo igre. Konstantno dobar. muzika, glasovi koji zaista imaju težak englesski akcenat i zvučni efekti iz dugih CapCom-ovih Survival Horor igara.
ZABAVNOST	4	Kontrole i lošiji dizajn kasnijih ubica ruše zabavnost inače odlične igre. Šteta jer je igra inače efektnija od skuplje konkurencije

XBOX

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Davne 1983. Kevin Eastman i Peter Laird su iz čiste dosade stvorili crtane junake koji će u narednim godinama dostići svetsku slavu. Započevši svoj život u obliku stripa Kornjače su uskoro dobile toliku popularnost da je 1987. u SAD-u počela sa emitovanjem crtana serija koja će se uspešno prikazivati sve do 1996. Početkom devedesetih i naš RTS je otkupio prava na emitovanje 65 epizoda a glavnim junacima glasove su na maestralan način pozajmljivali najpoznatiji glumci sa ovih prostora. Serija je i kod nas ubrzo stekla izuzetnu gledanost



Na Dojo nivoima možete unaprediti svoje karakteristike ispunjavajući zadatke koje postavlja učitelj Splinter

koja se može meriti samo sa Simpsonovima (mnogi od vas se sigurno sećaju masovnog otvaranja i ekspanzije picerija u to vreme) i prava je šteta što kasnije emitovanje na Pink televiziji nije shvaćeno na ozbiljniji način.

U godinama najveće popularnosti junaka u oklopima, i filmska industrija je pokušala da profitira snimajući čak 3 filma, ali je njihov kvalitet bio daleko od vrhunskog nivoa. U celu priču se uključio i Konami, jer je još krajem osamdesetih otkupio prava na izradu igara po ovim crtanim herojima, što su sjajno iskoristili i stvorili nekoliko fenomenalnih ostvarenja koja su se pojavila na NES-u, automatima, SNES-u i Sega Mega Drive 2 konzoli (o njima više u posebnom tekstu). Sada kada su se Kornjače ponovo vratile na ekran (od 2003. počelo je prikazivanje novih epizoda), i Konami je odlučio da oživi licencu i objavi novu igru paralelno za sve moderne konzole uključujući tu i Gameboy Advance, ali i PC.

Ako bismo trebali da opišemo TMNT u jednoj rečenici onda bismo rekli da je u pitanju stara stvar upakovana u moderno


u igru je ubačeno i nekoliko prilično dugih crtanih animacija visoke rezolucije.

okruženje. Nekada popularne skrolujuće borilačke igre koje su vrhunac popularnosti doživljavale početkom i sredinom devedesetih gotovo da su nestale, pa je pravo osveženje videti jednu igru koja sa pravom može da se svrsta u taj žanr. Ono što moramo istaći odmah na početku je jedna velika mana, koja je oduvek pratila TMNT igre na konzolama - broj igrača je ograničen na samo 2, iako i GameCube i Xbox i Playstation 2 pa i PC imaju mogućnost povezivanja do čak 4 kontrolera. Potpuno je nerazumljivo zašto je Konami izostavio ovako važnu opciju koja

"AKO BISMO TREBALI DA OPIŠEMO TMNT U JEDNOJ REČENICI ONDA BISMO REKLI DA JE U PITANJU STARA STVAR UPAKOVANA U MODERNO OKRUŽENJE."


Casey is da man!

bi faktor trajnosti sigurno podigla na mnogo viši nivo. U story modu postoji ukupno 7 nivoa koji se sastoje od više scena, a na kraju svakog od njih čeka vas


2 player mod je izuzetno interesantan, ali je šteta što Konami nije ubacio podršku i za sva 4 igrača

jedan po pravilu dosta težak glavni protivnik. Izvođenje je poprilično standardno, i nije mnogo izmenjeno u odnosu na ostvarenja sa kojima smo mogli da se srećemo u prošlosti. Postoje dve osnovne vrste napada, jedan koji je idealan za situacije

NOVI SERIJAL

Kako se nove epizode Nindža Kornjača ne emituju na domaćim TV stanicama (a ko zna i kada će) skrenućemo vam pažnju na par velikih promena koje karakterišu novi serijal na osnovu koga je zasnovana i ova igra. Za razliku od starih epizoda koje smo imali priliku da gledamo, a koje su bile tek površno zasnovane na stripu, novi serijal u potpunosti je inspirisan izdanjem na papiru, i nema nikakve veze sa TV serijom. To konkretno znači da su nažalost neki likovi i elementi potpuno odstranjeni, jer ih u stripu nije ni bilo (Krang, Beabop, Rocksteady, General Tragg, kameni ratnici, Technodrome...), drugi su radikalno izmenjeni (Baxter Stockman je crnac, April O'Neal izgleda potpuno drugačije i radi u antikvarnici) dok su treći na sreću ostali nepromenjeni - recimo Casey Jones ili Splinter. Kornjače su manje više iste osim što više nemaju zenice, a glavni negativac je i dalje Sekač (Shreder) čiji su najbliži pomagači siledžija po imenu Hun i klan Stopala kojim rukovodi.

Autor:
SHADOW



PROFILI

Evo i kratkog predstavljanja glavnih junaka novih epizoda crtane serije, ali i ove igre

Leonardo - mudri i neustrašivi vođa Kornjača. Nosi plavo i bori se sa dve katane. Svestan je svoje uloge u timu i rado prihvata da bude lider jer zna da je za to sposoban. Često je u sukobu sa haotičnim Raphaelom koji je njegova totalna suprotnost, ali se sve uvek završava na najbolji način. Voleo bi kada bi ostale kornjače shvatale svoje dužnosti ozbiljnije i počele da žive organizovanije.

U igri je on "zlatna sredina" - sve njegove osobine su dobro izbalansirane ali nimalo ne odskaču osim napada iz vazduha koji je bolji nego kod ostalih kornjača.



Donatello - naučnik i pronalazač. Nosi ljubičasto i bori se sa Bo štapom. Često je prezauzet svojim i poslom ali se trudi da posvećuje pažnju svojoj porodici i prijateljima. Važi za najsmireniju kornjaču i trudi se da sve probleme reši na miran način, ali je to retko kada moguće. Sanja o danu kada će u potpunosti moći da se posveti svom istraživanju.

Domet njegovog oružja je najveći i to ga čini idealnim za borbu sa jednim protivnikom. Lošu stranu priče čine njegova relativna sporost i činjenica da ne može da kombinuje duge serije udaraca.



Michelangelo - najmlađi i najotkačeniji član družine. Nosi narandžasto i bori se nunčakljama. Voli ono što jeste i uvek sve posmatra sa vedrije strane. On je zadužen za pozitivnu atmosferu družine. Fizički je najslabiji ali to nadomeštava svojom brzinom zbog čega i može da pravi velike kombo serije.



Raphael - ili "Usijana glava" - njegov temperament je žestok i to ga često dovodi u nevolju. Nosi crveno i bori se Sai noževima. Najbolje ga opisuju tri reči: cinik, pesimista, ludak. Svestan je da često ume da pretera i iskreno želi da nauči kako da se opusti i nađe svoj "centar" kako to kaže Splinter. ćeli da postane pozitivnija osoba i ponekad želi da bude kao Michelangelo. Ali to ne ide lako. Njegovi udarci su najrazorniji, ali su i prilično spori. Takođe, njegovi Sai noževi imaju najmanji domet.



Casey Jones - Raphael u ljudskom obliku koji je u stanju da se pobije za najmanju sitnicu. Sebe smatra borcem za pravdu, ali se nekada previše uživi u tu ulogu. Ima mnogo toga zajedničkog sa Raphaelom, pre svega želju da zaustavi problem pre nego što se on i pojavi. Isterivanje pravde doživljava skoro kao hobi i kaže da će mu iskreno biti žao kada jednoga dana bude morao da odloži svoje palice. Nada se da se to neće desiti uskoro.Ako odaberete Raphaela, Casey će se sukobiti sa njim na prvom nivou.

April O'Neal - u početku saradnik ludog naučnika Baxtera Stockmana, April sada vodi sopstvenu antikvarnicu. Veliki je prijatelj Kornjača i smatra su oni nešto najbolje što joj se ikada desilo. Ne samo zato što su joj nekoliko puta spasili život, već i zato što su je naučili šta je pravo prijateljstvo. Tajno je zaljubljena u Caseya za koga kaže da je najčasniji (i najslađi) čovek koga je upoznala. Problem ostaje samo njegov nekontrolisani temperament, ali April je spremna da pređe preko toga i prihvati ga takvog kakav jeste.

Splinter - Nekada je Splinter bio čovek po imenu Hamato Yoshi koji je sticajem okolnosti kojih se ni sam ne seća završio kao mutirani pacov. Ipak, nikada se nije predavao - odgajio je 4 kornjače koje smatra svojim sinovima i koje svakog dana uči veštinama nindžitsua. Splinter najveći deo dana provodi u meditaciji i nikada ne klone duhom. I dalje se raduje svakom novom danu u onome što on donosi. -



Sekač - Njegovo pravo ime je Oroku Saki i vođa je Foot Clana. Opsednut je željom da postane gospodar sveta, i to je jedino što ga zanima. Važi za izuzetnog borca, ali ni to mu ne pomaže da ostvari svoje ciljeve. Na putu su mu uvek njegov stari rival Splinter i njegove kornjače. Ali to ga nimalo ne obeshrabruje...



kada ste okruženi velikim brojem protivnika (a to je veoma često) i drugi koji omogućava duge kombinacije udaraca. Možda jedinu pravu novinu predstavlja aperkat kojim se protivnici šalju u vazduh kada ih možete dokrajčiti sa par udaraca (takozvani air juggling koji se koristi u modernim borilačkim igrama kao što je Tekken npr.). Doduše, ovaj udarac nije od velike koristi jer se može primenjivati samo kada je na ekranu mali broj protivnika.

Treba reći i da postoji mogućnost napada iz vazduha (što je veština koju ćete steći u toku igre)ali je on u potpuno drugom planu zbog svoje neefikasnosti.



automobili na prvom nivou mogu da eksplodiraju ako ih udarite dovoljan broj puta



Na svu srecu, Casey Jones je ostao onakav kakvim ga pamtimo

KORNJAČE NA MREŽI

Oficijalni sajt posvećen Nindža Kornjačama nalazi se na www.ninjaturtles.com i predstavlja sjajno mesto za sve koji žele da saznaju nešto više o njima. Stranice su prebogate sadržajem i na njima možete pronaći zaista mnogo toga, od wallpapera i ikonica za kompjuter, do biografije likova, intervjua, zbirke Splinterovih mudrosti i svega drugog što je u vezi sa Leonardom i družinom. Ako igra o kojoj pišemo nije potpuno dorasla imenu koje nosi, ovaj sajt sigurno jeste. Obavezno ga posetite!



Pojedini glavni protivnici su poprilično teški. Ne i Nano Monster Ver. 3



osim u animacijama, priča se odvija i u samom endžinu igre

Na svakom nivou sukobljavaćete se sa desetinama protivnika koji dolaze u nekoliko oblika: ljubitelji starog serijala prepoznaće Mousere i Nindža Stopala (Foot Clan) s tim što su oni ovoga puta ljudi od krvi i mesa, a ne roboti. Konami očigledno nije dovoljno poradio na razbijanju monotonije u toku igranja, jer se svi nivou svode na beskonačne obračune sa hordama protivnika koji dolaze sa svih strana, a zbog već pomenutog relativno

RANIJA OSTVARENJA

Tokom proteklih skoro 15 godina Konami je objavio veći broj igara posvećenih junacima u oklopima od kojih mi posebno izdvajamo 3 naslova. Prvi je Teenage Mutant Ninja Turtles objavljen na automatima, koji je doživeo fenomenalnu popularnost zahvaljujući odličnom zvuku i grafici a pre svega zahvaljujući tome što je omogućavao igranje učetvoro.

Teenage Mutant Ninja Turtles II - The Arcade Game za NES bila više nego uspešna konverzija originalne igre sa automata, koja je donela veće izmene u izvođenju i koja važi za jednu od najboljih borilačkih igara svih vremena. Na kraju, tu je TMNT IV Turtles In Time, zapravo proširena varijanta druge TMNT igre za automate koja je objavljena za Super Nintendo. U narednim brojevima Bonusa naćićete njihove opise u našoj retro rubrici.





Starije igrače će ova scena na kamionu podsetiti na stari hit sa Super Nintenda, Super Double Dragon

Autor:
SHADOW



Izazovi na Dojo nivoima se razliku od kornjače do kornjače, a ovaj u kome Leonardo treba da uništi 30 protivnika bez gubitka energije je jedan od najtežih.

takođe važno, usporenja uopšte nema. Jedino na šta se može staviti primedba je da nivoi generalno deluju previše prazno i jednostavno. Ono što će vas oduševiti jesu dugačke animacije visoke rezolucije preuzete iz crtanog filma kojih ima iznenađujuće mnogo. Prave lju-


kamera cesto menja položaj, što nekada dovodi do izuzetno smanjene preglednosti

bitelje Nindža Kornjača bi već ovaj podatak trebao da ubedi da daju šansu ovom naslovu.


Pojedini nivoi izgledaju veoma impresivno, kao Underground World npr.

malog broja udaraca te borbe nisu naročito zanimljive. Igra udvoje dosta popravlja stvari i samo još jednom ističe koliko bi podrška za 4 igrača pozitivno uticala na

" NA SVAKOM NIVOU SUKOBLJAVAĆETE SE SA DESETINAMA PROTIVNIKA KOJI DOLAZE U NEKOLIKO OBLIKA: LJUBITELJI STAROG SERIJALA PREPOZNAĆE MOUSERE I NINDŽA STOPALA (FOOT CLAN) S TIM ŠTO SU ONI OVOGA PUTA LJUDI OD KRVI I MESA, A NE ROBOTI."

konačan sud o njoj. Nažalost, postoje i određeni problemi sa kamerom koja se nekada ne pozicionira na pravi način, što je naročit problem u modu za 2 igrača i može da dovede do bespotrebnog gubitka energije. Da pomenemo samo da postoji i Vs mod u kome se vodi klasična borba 1 na 1 kao i poseban Challenge mod koji će se otvoriti kada uspešno završite igru.

Tehnički kvaliteti su na zavidnom nivou, najviše zbog upotrebe popularnog cell-shadinga koji je najbolji za stvaranje utiska trodimenzionalnog crtanog filma. Teksture su čiste, a glavni junaci su zaista verno preneseni iz crtanog filma. Animacija pokreta likova je bogata i što je

Muzička podloga koja prati igru može se oceniti kao adekvatna, ali i ne naročito kvalitetna, dok se zvučni efekti odlični, naročito komentari Kornjača kojih nažalost ima jako malo pa se često ponavljaju, što ume da iritira.

Kada sve uzmemo u obzir, složićete se da je povratak Kornjača mogao biti i bolje izveden, ali daleko od toga da je ovo loša igra. Ako pripadate generaciji koja je volela ovaj crtani film, pritom volite boriláčke igre i imate drugara za igru, nove Nindža Kornjače ne mogu biti nimalo loš izbor. Nadajmo se samo da će nam Konami sledećeg puta predstaviti nešto originalnije i uvesti toliko željenu podršku za 4 igrača. TMNT definitivno zaslužuju mnogo bolje od ovoga.


vodite računa o tome da neki neprijatelji eksplodiraju kada ih uništite, kao ovi roboti

IGROMER

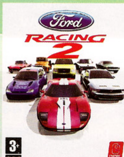
bonus

Izdavač KONAMI | Developer KONAMI

GRAFIKA	4.5	Odlični modeli i senčenje, raznolika okruženja koja baš i nisu tako detaljna. Stabilan frame-rate
ZVUK	5	Muzika je odlična, glasovi takođe. Zvuk podiže atmosferu na visok nivo
KONTROLA	5	Kontrole su precizne i veoma dobro raspoređene. Tokom cele igre ste u potpunoj kontroli vašeg lika.
ZABAVNOST	4.5	Odlična priča i atmosfera. Igra je jednostavno jako zabavna za igrati.

XBOX

FORD RACING 2



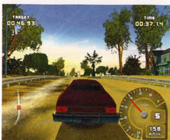
Pojava prvog Ford Racinga pre nekoliko godina prošla je prilično nezapaženo. Igra je objavljena paralelno za PC i Playstation koji je već polako padao u zaborav. Problem nije bio samo u tome što je igra objavljena na sistemima koji nisu bili na vrhuncu popularnosti već i što je njen kvalitet nije bio naročito impresivan. Bila to standardna arkadna vožnja kojoj su solidna grafika i izbor automobila bio jedini realni kvaliteti.

Kada vam je poznat ovaj podatak, kao da je cena originalne igre u startu svega 20 evra, što je duplo manje od prosečne cene nove igre za bilo koju konzolu, nemoguće je ne stvoriti u glavi predrasudu da je u pitanju samo još jedna površno odrađen naslov koji će brzo pasti u zaborav. Međutim, kada malo zagrebete ispod površine, shvatićete da Ford Racing 2 ipak poseduje određeni kvalitet.



Šteta je što ne postoje kamere iz kokpita

"U IGRI SE NALAZI PREKO 30 NAJPOZNATIJIH FORDOVIH MODELA PODELJENIH U NEKOLIKO KATEGORIJA KAO ŠTO SU KONCEPT MODELI, STOCK CAR (TRKAČKI BOLIDI ZA NASCAR TAKMIČENJA), LEGENDE, OFF-ROAD VOZILA... IZBOR JE ZAISTA DOBAR A MEĐU PONUĐENIM AUTOMOBILIMA NALAZE SE I MUSTANG GT IZ 68-ME, FOCUS, MUSTANG GT PROTOTYPE, GT40."



U "Seconds Out" trkama mnogo je važnije sakupljanje peščanih satova nego brza vožnja

U igri se nalazi preko 30 najpoznatijih Fordovih modela podeljenih u nekoliko kategorija kao što su koncept modeli, stock car (trkački bolidi za NASCAR takmičenja), legende, off-road vozila...Izbor je zaista dobar a među ponuđenim automobilima nalaze se i Mustang GT iz 68-me, Focus, Mustang GT Prototype, GT40. Glavni mod igre nosi naziv Ford Challenge i po svom obliku dosta podseća na recimo Licence testove u Gran Turismo serijalu. Sva vozila su izdeljena na ukupno 7 kategorija (Living Legends, Movie Stars, SVT, Concept, Off Road, Custom i Stock Car) koja sadrže nekoliko automobila koje je potrebno otključati, tako što ćete ispuniti odgovarajući zadatak. Međutim, sve se ne svodi na pobeđivanje na klasičnim trkama, već postoji više vrsta takmičenja kao što su time attack (oborite rekord kruga iz 3 pokušaja), Racing Line (vozite po idealnoj liniji), Elimination (trka protiv 5 protivnika u 3 kruga, posle



Prelazak preko ivičnjaka može da bude fatalan, naročito za sportske modele kao što je ovaj

svakog poslednji ispadaju), Duel (1 na 1 duel sa 3 protivnika u 3 kruga), Driving Skills (prolazite kroz kapije i zarađujete dodatne sekunde), Seconds Out (sakupljate peščane satove koji poboljšavaju vreme kruga za po 1 sekund) i Drafting (vozite u zavetrini automobila ispred vas određeni broj sekundi). Problem je što se ova koncepcija verovatno neće dopasti ljudima koji više vole klasične trke, jer njih ima manje od jedne trećine. Svaki od izazova možete voziti na jednom od 3 nivoa težine, a u zavisnosti od toga dobijaćete i



Automobili su prilično detaljni

FORD MUSTANG GT

Jedan od najatraktivnijih automobila u ovoj igri svakako je Ford Mustang GT. U pitanju je nova verzija jednog od najznačajnijih američkih automobila u istoriji koja i vizuelno dosta podseća na originalni model koji se pojavio još pre 40 godina. što se tiče performansi, poseduje V8 motor sa 400 konjskih snaga a postoje varijante sa automatskim i manuelnim menjačem.



Autor:
[FORSAKEN DEMON]


Najbolje od Forda


Pojedine staze izgledaju fantastično


Sukob različitih klasa Forda

skill poene i poboljšavati svoj vozački status. Većina zadataka je poprilično jednostavna i može se prilično lako završiti i na medium nivou težine, dok easy gotovo da ne predstavlja nikakav izazov. Otključana vozila, modove i staze možete iskoristiti u Collection modu, kao i split screenu. Sam osećaj vožnje je prilično dobar, a ponašanje vozila možete prilagoditi svojim željama, tako da ono može biti potpuno arkadno, ili između simulacije i arkade. Nažalost, osećaj brzine nije naročito dobar, pa pri 200km/h deluje kao da se krećete duplo manjom brzinom. I konstrukcija staza je takva da ćete većinu vremena provesti bez puštanja gasa, uz samo povremena nagla kočenja. Oštećenja su još jedna stvar koja nedostaje ovoj igri, ali s obzirom da je ipak u pitanju arkada, to nije neka velika mana.

Po grafičkom stilu igra najviše podseća na Need For Speed: Hot Pursuit 2, ali nije baš na njegovom nivou. Dizajn staza varira, ali generalno zaslužuje prelaznu ocenu, jer su dosta detaljne - jedino što po svojoj izradi dosta podsećaju na na već pomenuti NFS. Kola su sastavljena iz poprilično broja poligona tako da predstavljaju dosta verne replike automobila iz stvarnosti. äteta je samo što postoje svega 2 kamere, i što nedostaje pogled iz unutrašnjosti. Specijalni efekti su izuzetno dobri, a posebno ističemo refleksiju koja je na vrhunskom nivou. Kvalitet i čistoća tekstura su odlični, baš kao što se i očekuje od jedne Xbox igre.

Kvalitet zvuka dosta varira - sa jedne strane su prilično realistični semplovi motora svakog vozila u igri, a sa druge ispodprosečna muzika koja se na svu sreću može isključiti.


U offroad trkama najveći problem predstavlja prašina zbog koje je vidljivost često radikalno smanjena


Refleksija je zaista odlično dočarana

Čak i kada zaboravimo da je u pitanju niskobudžetna igra koja ne pretenduje na presto koji na XBOXu suvereno drži Project Gotham Racing 2, Ford Racing 2 je po svim standardima sasvim solidna igra koja vas može zabaviti na nekoliko dana

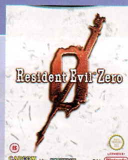
IGROMER

Izdavač TAKE 2 INTERACTIVE | Developer RAZORWORKS STUDIOUS

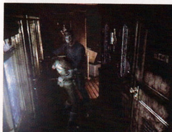
Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Po grafičkom stilu FR2 najviše liči na Hot Persuit 2, ali ne poseduje toliko maštovite staze i detaljne modele automobila
KONTROLA	3.5	Nedostatak osećaja brzine je prilično ozbiljna mana koju ne može potpuno da kompenzuje ni solidan fizički model. Ni koja kamera više ne bi škodila
ZVUK	3.5	Muzička podloga je prilično slaba, ali je zvuk u celini dobar. Šteta je ipak što svaki model ne poseduje unikatan zvuk
ZABAVNOST	3.5	Iako ne može da se poredi sa vrhunskim ostvarenjima u svom žanru, Ford Racing 2 je sasvim solidna vozačka igra. Dajte joj šansu

NINTENDO GAMECUBE

RESIDENT EVIL ZERO



Nintendo je već duže vremena bio u pregovorima sa Capcom-om što je rezultiralo u najavi Resident Evil igre ekskluzivno za Nintendo 64. Ta igra je bila RE0. U međuvremenu Nintendo izbacuje svoju novu konzolu i sklapa još bolji ugovor sa Capcom-om a to je da je će od tada sve RE igre (glavna serija) izlaziti samo na GameCube-u. Resident Evil Remake izlazi, N64 verzija RE0 se otkazuje i kao što se očekivalo izlazi na GC-u.


Kondukter kažnjava Rebeccu što nije kupila kartu


Još jedna vila prepuna zombija


Po licu joj se može videti da nemiriše na ništa dobro

otkriti i ko je ustvari otkrio matični virus i osnovao hemijsku korporaciju Umbrella da prikrije dalji razvoj virusa.

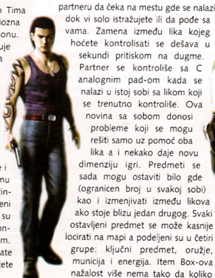
Dok se u prethodnim RE igrama slabo šta menja u izvođenju, Zero nam donosi dosta na prvi pogled drastičnih promena. Najveća od njih je mogućnost kontrolisanja dva lika svojevremeno- Billy-ja i Rebeccu. Jedan lik se kontroliše na isti način kao i pre, a drugi lik se može namestiti da bude agresivan i da napada kad naleti na neprijatelja ili da bude pasivan. Isto tako se može narediti

god ovo u jednu ruku olakšava igranje, u drugu otežava pošto ce biti dosta vraćanja i odlučivanja šta poneti a šta ostaviti kada se prelazi sa jedne lokacije na drugu.


Dzinovski škorpion nije loše za prvog boss-a

"PORED TOGA ŠTO ĆE TE MOĆI DA SAZNATE ŠTA SE DESILO BRAVO TIMU TAKOĐE ĆETE OTKRITI I KO JE USTVARI OTKRIO MATIČNI VIRUS I OSNOVAO HEMIJSKU KORPORACIJU UMBRELLA DA PRIKRIJE DALJI RAZVOJ VIRUSA."

RE0 prati priču S.T.A.R.S Bravo Tima koji je prvi poslat da istraži misteriozna ubistva u Racoon City regionu. Helikopteru Bravo tima zakazuje motor i posle prisilnog prizemljenja u šumi članovi tima nalaze prevrnuti džip vojne policije i masakrirane vojnike. Pored džipa Rebecca nalazi izveštaj u kome piše da su vojnici prevozili zatvorenika na pogubljenje. Bivši poručnik Billy Coen je navodno odgovoran za smrt 23 civila. Pod predpostavkom da je Billy pobio vojnike i pobegao Enrico naređuje svom timu da se podele i pokušaju uhvatiti zločinca. Ubrzo Rebecca otkriva napušteni voz gde sve počinje a čije putnike su pobile krvožedne pijavice pod kontrolom misterizone osobe u belom. Pored toga što će te moći da saznate šta se desilo Bravo Timu takođe ćete



partneru da čeka na mestu gde se nalazi dok vi solo istražujete ili da pođe sa vama. Zamena između lika kojeg hoćete kontrolisati se dešava u sekundi pritiskom na dugme. Partner se kontroliše sa C analognim pad-om kada se nalazi u istoj sobi sa likom koji se trenutno kontroliše. Ova novina sa sobom donosi probleme koji se mogu rešiti samo uz pomoć oba lika a i nekako daje novu dimenziju igri. Predmeti se sada mogu ostaviti bilo gde (ogranicen broj u svakoj sobi) kao i izmenjivati između likova ako stoje blizu jedan drugog. Svaki ostavljeni predmet se može kasnije locirati na mapi a podeljeni su u četiri grupe: ključni predmet, oružje, municija i energija. Item Box-ova nažalost više nema tako da koliko

Inventar je malo promenjen pošto sad ima dva lika, naime ako samo jedan od njih umre igra se završava.

RE0 koristi isti doduše poboljšan endžin RE rimejka. Prerenderovane 2D pozadine izgledaju stvarno a na mestima skroluju tj. kamera prati lika pre nego što će preći iz jedne pozadine u drugu dajući neki 3D osećaj. Glavni likovi Rebecca i Billy su posebno detaljni. Razlikuju se po tome što jedino Rebecca zna da meša lekovite biljke i hemikalije u svom mixing set-u dok je Billy znatno snažniji i nosi zippov upaljač. Zombiji su prerađeni i nema vise nasilnih "Crimson Head" zombija koji oživljavaju ali zato od malo tvrdoglavijih neprijatelja su oni napravljeni od pijavica a ljudskoga

Autor:
BRANISLAV 7



Istorijat Resident Evil Serijala

Resident Evil (1996) Playstation, Saturn, PC
Resident Evil: Director's Cut (1997) Playstation
Resident Evil 2 (1998) Playstation, Nintendo 64, Dreamcast, GameCube

Resident Evil 2: Dual Shock Edition (1998) Playstation

Resident Evil 3: Nemesis(1999) Playstation, Dreamcast, GameCube, PC

Resident Evil Code: Veronica (2000) Dreamcast

Resident Evil Code: Veronica X (2001) Playstation 2, GameCube

Resident Evil (2002) GameCube
Resident Evil Zero (2003) GameCube

Resident Evil 1.5
RE1.5 je bio oko 70% završen kada je Shinji Mikami otkazao igru zbog neuverljive priče i zato što je previše ličila na original. Betonske zgrade su bile previše monotone i tako je Racoon City postao stari srednjo-zapadni gradić. Glavni ženski lik zanosna plavuša Elza Walker je isto izbačena.

Resident Evil: Survivor (2000) Playstation
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica (2001 u Japanu) Playstation 2

Resident Evil Gaiden (2002) Gameboy Color
Resident Evil: Dead Aim (2003) Playstation 2

Najavljene igre koje trebaju izaći ove godine

Resident Evil 4 (GameCube)

Resident Evil Outbreak (Playstation 2)

su oblika. Dosta neprijatelja su ustvari životinje zaražene T-virusom (zar je moguće da je Umbrella u početku eksperimentisala na životinjama a ne na ljudima?). Nož, pištolj, pumparica i bacač raketa su još uvek najbolji prijatelji a jedina nova oružja su Molotovljevi kokteli (neidite nigde bez ovih) i lovačka pumparica poznatija kao dvocevka. Odbrambena oružja prisutna u rimejku su izbačena.

"ITEM BOX-OVA NAŽALOST VIŠE NEMA TAKO DA KOLIKO GOD OVO U JEDNU RUKU OLAKŠAVA IGRANJE, U DRUGU OTEŽAVA POŠTO ĆE BITI DOSTA VRAĆANJA I ODLUČIVANJA ŠTA PONETI A ŠTA OSTAVITI KADA SE PRELAZI SA JEDNE LOKACIJE NA DRUGU."


Billy brze pucaj poješće me

Sa zvučne strane muzika je mnogo više prisutna u igri. Govor je lepo odglumljen i slaže se sa likovima - Billy je tipični američki vojnik koji misli da je neuništiv (mada moram priznati ima moćnu tetovažu), dok je Rebecca naizgled neiskusna jako inteligentna. Od poznatih negativaca imaće se prilike videti Albert Wesker-a vođu S.T.A.R.S Alpha Tima i William Birkin-a tvorac G-virusa. Alexia Ashford se spominje u dokumentima.

RE0 je lakši od rimejka, štaviše neko ko nikad nije igrao RE će se veoma brzo snaći u RE0 čija glavna prepreka je navika na kontrole. Prisutnost dva lika smanjuje napetost igre koja se koja se više koncentriše na akciju nego na strah. To možda i nije čudo pošto Shinji Mikami (tvorac RE) nije imao puno vremena da uloži u igru pošto je bio zauzet sa drugim projektima.


Osvetljenje u igri je za svaku pohvalu

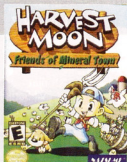
IGROMER

Izdavač CAPCOM | Developer CAPCOM

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	5	Realnost je glavni adut Survival Horror žanra i RE0 to svakako poseduje.
KONTROLA	4.5	Gotovo nikakvih promena u kontrolama koje su još uvek digitalne nema.
ZVUK	4.5	Jeziva muzika povećava napetost i drži na oprezu.
ZABAVNOST	4	Nešto kraću igru produžuju tri nivoa težine, skrivena igra i dodatna odeća za oba lika.

Autor: GRUNT

GAME BOY ADVANCE



HARVEST MOON
Friends of Mineral Town

Harvest Moon je jedana od onih igara koje nisu baš za svakoga. Srž igara iz ovog serijala je uvek bilo upravljanje farmom, ali kako su se ređali nastavci serijal je prešao u pravu simulaciju života na selu. Prvi deo se pojavio još 1997 na Super Nintendu, iako je od tada izašao veliki broj nastavaka za bukvalno svaku platformu još uvek postoji dosta igrača koji ili nisu čuli za ovaj serijal ili nisu dovoljno upućeni u njegove kvalitete. Harvest Moon Friends of Mineral Town je prvi deo ovog izvanrednog serijala za GBA. GBA verzija je napokon uspela da dostigne i prestigne original sa SNES-a.



Unajmljivanje vilenjaka

Na samom početku igre nasleđujete farmu od jednog starca koji je nedavno preminuo, vama je ostavio farmu jer ste mu vi bili jedini prijatelj. Sam početak igre teče veoma polako i nije baš zanimljiv ali on zato služi da se igrač uhoda u dosta opširan gameplay. Odmah ću da napomenem da su kontrole mogle biti bolje, ali to nije krivica samih developera nego samog GBA koji ima bedna četiri tastera. Postoji dosta prečica u igri, koje spašavaju stvar, ali još uvek se tokom igre oseti nedostatak tastera. Mada posle dužeg vremena poneseni kvalitetom igre nećete ni primećivati ovaj problem. Vaša zadatak u igri je da vi novo dobijenu farmu, prvo dovedete u red, a zatim da se posvetite svim poljoprivrednim i stočarskim zanimacijama.. Pored toga vi na početku imate malo štene koje će tokom igre porasti i prerasti u prelepog psa, ali samo ako vodite računa o njemu. Svaki dan u igri traje oko 10-tak minuta pravog vremena. Tako da je vaš glavni neprijatelj u ovoj igri samo vreme, jer za jedan dan treba uraditi stvarno mnogo stvari. Drugi problem je umor glavnog lika, pa ćete tako često morati da se odmarate u prijatnoj atmosferi izora tople vode (seoska verzija saune na japanski tradicionalni način). Kako vaša farma raste tako će i broj poslova rasti. Pošto pored farme postoje i druge stvari u životu vašeg junaka, unajmićete male vilenjake da vam rade na farmi. Oni vam neće pomoći samo tako, nego će zahtevati razne poklone, ali verujte mi isplati se. Inače u igri postoji i RPG element, on je ispoljen stim što svaka alatka u igri ima jedan bar koji se puni njenim korišćenjem, kada se ta skala napuni treba da odete u kovačnicu i da je unapredite u mnogo efikasniju verziju. Pored unapređivanja alata i glavni junak tokom igre postaje iskusniji i stime mnogo uspešniji u obavljanju poslova. Inače sezona u igri traje 30 dana, kraj svake sezone služi za ubiranje plodova i njihovu prodaju. Pare se uglavnom koriste na kupovinu boljeg smeštaja za vas, ali i za životinje.

Pored toga možete posetiti gradić u vašoj blizini. Posle male šetnje otkrićete koliko drugih stvari postoji u ovoj igri, glavna je pronalaženje vaše životne saputnice. U igri postoje četiri devojke koje mogu postati vaša supruga. Svaka ima nivo afekcije prema vama koji se povećava kroz razgovor i donošenje poklona. Krajnji cilj igre je da imate ogromnu farmu, velelepnu kuću, prelepu ženu i mladog sina koji će vas naslediti. Dok ovo ne postignete proći će ogromna količina vremena. To je i glavna karakteristika Harvest Moon igara, kada se jednom navučete teško da ćete prestati sa igranjem. Pored obaveznih delova kao što su razvoj farme i muvanje buduće supruge igra je prepuna neobaveznih mini igara koje znaju da posisaju ogromnu količinu slobodnog vremena, to dovoljno govori o njihovoj zaraznosti.

Što se tiče grafike ona je više nego odgovarajuća, ne iskorošćava baš GBA do kraja, ali ipak izgleda prilično dobro. Tu je čak i vizuelno lepo predstavljena smena dana i noći. Jedina stvar koja može predstavljati problem je razlikovanje suve i mokre zemlje, jer su autori koristili jako slične boje. àto se zvuka tiče on je odličan, svaka životinja zvuči baš kako treba, jer su autori ubacivali kvalitetne digitalne semplove. Muzika je u 8-bitnom fazonu , GBA može bolje.



Oilence je srecno, jer si ga nahranio

Na kraju šta reći osim da ovu igru preporučujem svim vlasnicima GBA jer će im se pare za kertridž stvarno isplatiti, pošto ova igra ima skoro neograničenu dužinu. Možda će vam sam koncept igre izgledati malo glupo na prvi pogled, a to je i jedan od razloga sto mnogo ljudi nije igralo ovaj serijal. Međutim, njima imam samo jednu stvar da kazem, a to je da ne znaju sta propuštaju.

IGROMER

bonus

Izdavač NATSUME | Developer NATSUME

GRAFIKA	3.5	Sve je veoma slatko i prosto, sprajtovi su dobro animirani, ali stece se utisak da je celokupni izgled mogao biti bolji	KONTROLA 4	Kontrolni sistem je jedva prilagoden GBA-u sa njegova cetiri tastera, ali ipak sve funcioniõe kako treba.
ZVUK	3.5	Iako na nivou 8-bitnih platformi muzika je veoma sluš ljiva, dok su zvukovi stvarno odlicni	ZABAVNOST 5	Zarazno, i beskrajno zabavno. Stvarno igra je neõto posebno



FIRE EMBLEM

"Serijal Fire Emblem ima dugu istoriju (još od 1990. godine sa Famicoma/NESa) i kultni status u Japanu. Pred nama je prva igra koja nije radjena samo za japansko tržište, i koja je ukupno sedma u seriji, a druga za Game Boy Advance."

Igru su radili Intelligent Systems, isti razvojni tim odgovoran i za Advance Wars serijal. Sličnosti između ova dva naslova postoje, ali razlika ima više nego dovoljno i nisu samo estetske prirode.



Eliwood opisuje situaciju.

Igra se odvija u klasičnom srednjevekovnom fantasy svetu, a priča počinje kada se lutajući strateg, lik kog igrate, a koji ne učestvuje fizički u bitkama, budi i upoznaje devojku po imenu Lynn. Za vreme razgovora napadaju vas banditi i počinje prva misija u kojoj će vas Lynn naučiti osnovama borbe. Zatim će se njena priča razvijati kroz desetak misija. Te misije su svojevrstan tutorial koji će vas postupno upoznati sa svime što je potrebno da sa uspehom odigrate ovu igru. Nakon toga upoznajete mladog lorda Eliwooda, koji će biti junak glavne priče, koja je usko vezana sa celim Fire Emblem serijalom. Tokom misija i sa Lynn i sa Eliwoodom, priključuju se ostali likovi koji će činiti vašu družinu. Njihove ličnosti su prilično detaljno prikazane kroz animacije između misija, pa ćete lako razviti simpatije prema nekim likovima i koristiti ih više nego druge. Sa jedne strane to nije loše, pošto je jače likove teško zaustaviti, a sa druge strane, slabiji likovi će ostajati slabi, te će predstavljati lak zalogaj protivnicima u kasnijim misijama. Kada neki lik izgubi jednu borbu, njega nećete moći da koristite do kraja igre, tako da je jako važno gubiti što manje jedinica. Ukoliko izgubite Lynn, Eliwooda ili nekog od još par važnih likova (Hector i Marcus npr.) igra je gotova, tako da sa njima morate biti posebno pažljivi.

Za razliku od Final Fantasy Tactics Advancea, u Fire Emblemu ne postoji veliki izbor klasa, a još manje mogućnosti za njihovo kombinovanje. Ukoliko je lik dogurao do desetog nivoa u svojoj klasi, a imate odgovarajući predmet, možete ga iskoristiti (svaki predmet samo jednom, tako da pažljivo birajte čiju ćete klasu unaprediti) da lik postane moćnija verzija svoje klase. Tako se, na primer, Konjanici menjaju u Paladine. Promena, osim znatnog ojačavanja lika, promene izgleda i animacija prilikom napada, može da omogući i korišćenje dodatnih oružja i magija.



Sekirom za bacanje na luk i strele, fer borba.

Sistem borbe je sličan dečijoj igri kamen-papir-makaze, ovde je koplje jače od mača, mač jači od sekire, a sekira jača od koplja. Isti sistem se koristi i kasnije u igri za tri vrste magija. Takođe postoje i specijalna oružja, kao što je mač Lancereaver, specijalno dizajniran za borbu protiv kopalja. Naravno, jači likovi neće imati mnogo problema ni da sa slabijim oružjem odnesu pobedu protiv slabijih likova. Pored oružja, u borbama treba obratiti pažnju i na teren na kom se nalazite vi, a na kom vaš protivnik, na brzinu likova, kako biste mogli da zadate dva udarca u jednom napadu i slično... Obratite pažnju i na to da se oružja troše tokom igre, te da svako oružje ima određen broj korišćenja, koji piše pored imena.



Paladin, verovatno najmoćniji lik u igri

Grafika je dobro urađena, mapa, i sve na njoj je jako sitno, ali dovoljno detaljno. Animacije borbi su sjajno urađene i uživanje ih je gledati. Animacije između misija su prosečno urađene koliko god dobro prikazivale priču i likove, ponekad su preduge, a verovatno bi bile pravo mučenje kada bi morale da se gledaju prilikom svakog restarta misije, srećom, dovoljno je pritisnuti start dugme i preskočiti animaciju. Zvuk je prosečan, ni posebno dobar, ni posebno loš. Kontrole su većinom odlične, jako brzo i jednostavno ćete koristiti meni-je i sama igra dobija na dinamici zbog toga. Jedini problem je nešto lošije rešena razmena predmeta među likovima. Najveći adut igre je njena zabavnost. Dosta stvari je šablonski rešeno, dosta stvari je možda i isuviše jednostavno i linearno, ali je sve zajedno neverovatno zabavno, a misije sa četrdesetak jedinica odjednom su samo šlag na torti ove sjajne igre.

IGROMER

Izdavač UBISOFT | Developer UBISOFT FRANCE

GRAFIKA 4	Animacije borbi su sjajne.	KONTROLA 4	Da je razmena predmeta bolje odrađena bilo bi i više.
ZVUK 3.5	Prosečan zvuk za strateški RPG.	ZABAVNOST 4.5	Samo zbog linearnosti, inače bi bila čista petica.



GRAN TURISMO 2



Kreiranje istorije

Povremeno, u svetu video igara desi se revolucija. Kao što su nekada Street Fighter II i Mortal Kombat postavili standarde za borilačke igre ili Doom za pucačine iz prvog lica, tako je i celokupan žanr simulacija vožnji Gran Turismo podigao na jedan mnogo viši nivo.

Zapravo, njegovom prvom inkarnacijom objavljenom sada već prilično davne 1997. godine Playstation je dobio kao svoju ekskluzivu najbolju vožnju svih vremena. Zahvaljujući sjajnom kontrolnom sistemu, GT modu ali i fantastičnom izboru od preko 100 automobila igra je pokupila izuzetno visoke ocene i zasluženo ostvarila višemilionski tiraž. Sjajna prodaja bila je očigledan znak da će Gran Turismo tokom narednih godina prerasti u serijal koji će nastavliti da prednjači u svom žanru.





opcija "Load Guest Garage" omogućava da u arkadni mod uvezete sva kola koja ste osvojili u GT modu

I zaista, dve godine kasnije pojavio se Gran Turismo 2 koji je u potpunosti opravdao očekivanja i sasvim zasluženo nosi titulu najbolje vožnje objavljene na ovoj konzoli.

Veći nego ranije!

Prvo iznenađenje koje donosi GT2 jeste da je igra ovog puta objavljena na 2 diska gde se na prvom nalazi arkadni mod a drugi je u potpunosti namenjen karijeri, odnosno proslavljenom Gran Turismu.

Arkadni mod i dalje omogućava standardne načine igre kao što je single play, time attack i 2 player battle, odnosno split screen. Naravno, na početku vam je dato svega nekoliko automobila i staza a ostatak ćete otvarati pobedama na trkama.

Potpuno nova stvar uvedena u serijal u ovom delu bila je reli vožnja kojoj je Polyphony posvetio izuzetnu pažnju i otkupio prava na veliki broj slavnih i tada aktuelnih reli automobila kao što su Peugeot 206, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla i mnogi drugi.

Gran Turismo mod je obogaćen mnogim novim opcijama u odnosu na original, a jedna od njih je izbor pneumatika koje možete kupiti od svetski poznatih proizvođača kao što su Bridgestone, Pirelli i razni drugi. Kupovina guma ima doduše čisto estetski karakter s obzirom da se samo menjaju boja i izgled felni a ne i performanse, a još manje je korisna simpatična mogućnost da operete automobil. Tek u GT modu zapravo možete videti koliko je



među stotinama automobila nalazi se i nekoliko koje često viđamo na našim ulicama, kao što je ovaj Golf Gti

NAJBOLJA KOLA

Uz pomoć bleemcast!-a o kome je već pisano u Bonusu, moguće je pokrenuti nekolicinu igara sa Playstationa i na Dreamcastu, a među njima je i Gran Turismo 2. Tim koji je odradio emulator napravio je sjajan posao tako da je čak i omogućeno snimanje pozicije na Dreamcastov VMU a i grafika je daleko bolja usled povećanja rezolucije i filtriranja grafike kojom je potpuno uklonjena pikselizacija. Uostalom, samo uporedite ove dve slike.

Za detaljan opis emulatora možete pogledati http://www.gamingtarget.com/SectionViewer.aspx?ArticleID=1330&SectionID=389

Nažalost, zbog velikih problema (Sonyjeve konstantne tužbe) bleemcast! se prodavao jedno kratko vreme, i danas ga je gotovo nemoguće pronaći.



SVI PROIZVOĐAČI

Aston Martin, Mercedes-Benz, BMW, RUF (tjuner Porscheovih modela i proizvođač sopstvenih modela), Audi, Volkswagen, Lister, Opel (Vauxall), TVR, Jaguar, Lotus, Mini and MG, Citroen, Renault, AlfaRomeo, Peugeot, Venturi, Fiat, Lancia, Dodge, Shelby, Ford, Vector, Plymuth, Chevrolet, Toyota, Mitsubishi, Daihatsu, Tommy Caira (tjuner), Mazda, Nissan, Suzuki, Honda i Subaru.

nastavak veća igra od originala, jer i broj takmičenja na kojima možete učestvovati izuzetan. Gotovo svaki proizvođač automobila koji se našao u igri ima i sopstveni turnir (nekada i 5-6) na kome možete da učestvujete samo ako posedujete odgovarajući model dotične kompanije. Ostala takmičenja se generalno dele na GT League, Special Event, Dirt Trial i Endurance mod. Sveukupno kada se sabere, broj turnira na kojima se možete takmičiti prelazi cifru od 200! Ipak, treba biti iskren i reći da se većina njih vozi na samo jednoj stazi koja može biti fiksna ili određena po slučajnom izboru. Na početku karijere startujete sa deset hiljada kredita koje treba iskoristiti za kupovinu prvog automobila (najbolji izbor je neki jeftin japanski polovnjak) koji će biti dovoljan za uspešno takmičenje u Sunday Cupu i još nekolicini takmičenja, a zatim kupiti neki drugi model i sa njih krenuti u pravo zarađivanje. Licence testovi su i dalje neizostavni deo ovog moda a ovaj put ih ima 6. Za iskusnije igrače oni su i dalje samo dobra vežba, dok će onima koji se prvi put susreću sa GT serijalom ovo biti više nego dragoceno iskustvo koje će im pomoći u savladavanju osnovnih tehnika vožnje. Ono što je takođe bitno jeste da osvajanjem licenci otključavate nove staze u arcade modu, ali ovo nije njihova jedina veza. Posebno interesantne su opcije za "budženje" kojima do mile volje možete da poboljšavate performanse vašeg automobila kroz pravo more opcija. Ugradnja turbo punjača, jačeg motora, kvalitetnijih kočnica i guma tek su deo mogućnosti koje su vam dostupne. Naravno, sve to zahteva i ulaganja koja dobrano prevazilaze cenu osnovnog modela, pa uvek treba pažljivo odmeriti da li je pametnije nadograditi postojeći automobil ili kupiti novi.



SAVET: Na početku karijere najbolje je da kupite neki polovan model, kao što je ova Mazda RX-7



Hi Speed Rink je idealna staza za postizanje velikih brzina

Kontrolni sistem nije bitnije izmenjen u odnosu na original što znači da može da bude dosta nezgodan za početnike, naročito u reli modu koji je i znatno zahtevniji. Ponašanje vozila na stazi zavisi od faktora kao što su težina i pogon vozila (da li je na 2 ili 4 točka), tako da način upravljanja varira od modela do modela.



ovo je najopasnija krivina na inače prilično jednostavnoj stazi Tahiti Road

Don't fix it if it's not broken (ne popravljaj ono što valja)

Ono što se najmanje promenilo u odnosu na prethodnika jeste kvalitet grafike koja je ostao na vrhunskom nivou uz neznatna poboljšanja, što samo pokazuje da su programeri već sa prethodnikom izvukli skoro maksimum iz PSX hardvera. Iscrtavanje je na pristojnoj udaljenosti (čak malo dalje nego u originalu), sva vozila su sjajno modelirana a staze kojih ima znatno više nego u prethodniku su prepune detalja i veoma raznovrsne. Polyphony definitivno nije želeo da poboljšava kvalitet grafike na uštrb brzine animacije (kao što je npr. EA to uradio sa Need For Speed IV High Stakes ili Need For Speed V Porsche Unleashed), i to

KAKO DO NOVCA

- na početku igre obavezno kupite neki japanski polovnjak
- umesto da kupujete jeftina kola i onda ih nadograđujete, bolje je da probate da osvojite sve zlatne trofeje u nekom Licence testu. Kao nagradu dobićete automobil visokih performansi. Ovo se posebno odnosi na International-C i International-A testove koji donose 2 izuzetna automobila koji su dostupni samo na ovaj način.
- Bar u početku učestvujte u trkama koje se voze na stazama koje najbolje poznajete. Poznavanje staze nekada je bitnije od kvaliteta vozila.



je ispostavilo se, bila prava odluka.

Zvuk je na vrhunskom nivou, što nije ni čudno kada se zna da je Polyphony snimao zvuk koji proizvodi svaki



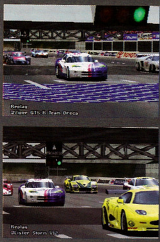
nedostatak Ferrarijevih ili Lamborginijevih modela delimično nadoknađuju druge fabrike ekskluzivnih modela, kao što su Jaguar, Lister, Vector i drugi

od modela koji se našao u igri. Posebno oduševljava to što i nadogradnja motora podrazumeva i promenu zvuka. Muzika je izuzetno kvalitetna i razlikuje se u sve 3 verzije igre, gde naša PAL varijanta sadrži

GT2 NA DREAMCASTU

Zapravo, ultimativni izbor najboljih automobila po klasama je nemoguće napraviti, ali evo modela koji spadaju u vrh ponude svake od njih i koje bi trebalo da kupite

FF Class - Taevion FTO GT '99
FR Class - Dodge Viper GTS-R
MR Class - GT40 Race Car
4WD Class - Suzuki Escudo Pikes Peak Version
Rally - Suzuki Escudo Pikes Peak Version





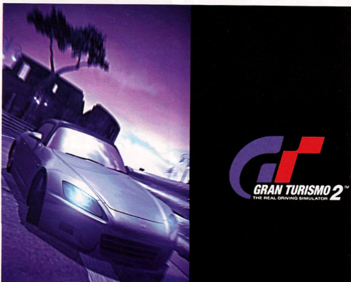
sve kompozicije iz japanske verzije igre ali mnoštvo novih čiji su autori između ostalih i Cardigans, Fatboy Slim i Everything But The Girl.

Nema znakova inteligencije

Jedini realni nedostatak GT2 je AI. Razlog za to je implementacija nesretne catch-up logic rutine koja jednostavno ne dozvoljava vodećem vozaču da odmakne ostalima, što znači da ćete konstantno voziti u grupi ili na svega par metara ispred ostalih rivala. Koliko je AI nedorađen pokazuje i činjenica da vaši protivnici na stazi prave iste greške, bezglavo se zaleću u vas i voze po predefinisanim putanjama. Polyphonyjevo objašnjenje koje je objavljeno kasnije bilo je da je problem opet u hardveru PSX konzole koja onemogućava pisanje bolje AI rutine jer se najveći deo snage CPU jedinice troši na verno simuliranje ponašanja automobila i naravno, grafičko okruženje. Mišljenja smo ipak da je nešto od toga vredelo žrtvovati da bi AI bio bolji.

Apsolutni trijumf

Po opštoj oceni Gran Turismo 2 je najbolja vožnja koja se pojavila na Playstationu, što je u konkurenciji na desetine drugih naslova zaista veliki uspeh. I ne samo to, GT2 je sigurno jedna od najboljih igara izbačenih za ovu konzolu čiji je rok trajanja praktično neograničen. Zbog toga, ostaće upamćen kao večni klasik.





SILENT HILL



Velika popularnost Silent Hilla 3 bi mogla da posluži kao dobro opravdanje da se podsetimo na igru od koje je sve počelo - originalni Silent Hill sa PlayStationa. Uostalom, SH3 se, za razliku od SH2, direktno nastavlja na priču iz prvog Silent Hilla, pa ga i zbog toga treba odigrati, ako već niste. Iako žanrovski pripada survival hororima, SH serijal ima jednu veliku razliku u odnosu na npr. Resident Evil serijal: mnogo više je baziran na instinktivnim strahovima i konstanto zastrašujućoj atmosferi, nego na trenutnim, iznenađujućim prepadanjima. Kod prvog dela je ta razlika i najprimetnija, što i nije za čuđenje, pošto je Konami 1999. godine sa tim ciljem i razvijao igru.

Igra počinje jednim od najefektnijih uvoda koje sam imao prilike da vidim - kolaž odlično urađenih animacija (obratite pažnju na emocije koje se ocrtavaju na licima likova) koje ćete odgledati u celosti tokom igre, praćen briljantnom muzičkom podlogom, kroz koji možete da ukapirate osnovu priče. Glavni junak Harry Mason i njegova žena na groblju grada Silent Hill, gde su na odmoru, pronalaze bebu koju usvajaju. 7 godina kasnije, žena je tragično preminula nakon teške bolesti, a Harry i ćerka Cherryl putuju u Silent HIll na odmor. Veče je, pred sam kraj puta ih pretiče policajka na motoru, Harry i ona razmenjuju poglede, put se nastavlja... Odjednom, vidimo da je motor srušen kraj puta, policajke nigde nema, Harry vraća pogled ispred sebe i primećuje omanju priliku na putu, brzo mota volan u nameri da izbegne sudar i izleće sa puta...



Groblje, pravo mesto da nadjete bebu...

...Harry se budi, gleda oko sebe, Cherryl je nestala. Izvlači se iz razlupanog džipa i primećuje da je već svanulo, ali se tačno doba dana ne može zaključiti zbog magle od koje se jedva vidi koji metar ispred sebe i snega koji lagano pada iako mu nije vreme.



Cherryl se odmah izgubi u magli.

Od tog trenutka na igraču je da vodi Harrya u potragu. Prvih par minuta igre služe da igrača upoznaju sa načinom igre i još malo prodube priču, kao i da odmah oduzmu svaki osećaj šta je "stvarno" igraču i samim tim ga još više uplaše. No, kako ne bih pokvario uživanje onima koji još nisu imali prilike da igraju Silent Hill, više se neću direktno osvrtati na priču.

"IAKO ŽANROVSKI PRIPADA SURVIVAL HORRORIMA, SH SERIJAL IMA JEDNU VELIKU RAZLIKU U ODNOSU NA NPR. RESIDENT EVIL SERIJAL: MNOGO VIŠE JE BAZIRAN NA INSTINKTIVNIM STRAHOVIMA I KONSTANTO ZASTRAŠUJUĆOJ ATMOSFERI, NEGO NA TRENUTNIM, IZNENAĐUJUĆIM PREPADANJIMA."

Ono što mogu da kažem je da će nestanak Cherryl biti najmanji problem, pošto u gradu više skoro da nema ljudi, a i onih par koje ćete sresti baš i ne ulivaju neko poverenje, sa druge strane, sretaćete zastrašujuće kreature poput ogromnih ptica sličnih pterodaktilima, pasa odrane kože koji će kidisati u želji da oderu Harrya i čovečuljaka sličnih dečijim medvedićima, ali naoružanih dugačkim i oštrim noževima. Pored običnih neprijatelja, koji se pojavljuju relativno često, određene delove grada čuvaju i unikatna stvorenja, za koja ćete morati posebno da se pripremate, kao i da smislite taktike za njihovo uklanjanje.



Pazite kako vozite, ili ćete završiti u Silent Hillu!



Trebaće vam mnogo lekova da biste prešli igru.

Najveću pomoć Harry će imati u relativno skromnom arsenalu oružja, džepnoj lampi koja će mu često tokom igre biti jedini izvor svetlosti, mapi grada i radiju sa kog se čuje jedino statički šum. Pitate se kako vam šum pomaže? Tako što je radio potpuno mrtav kada u vašoj blizini nema čudovišta, ali čim se neko približi šum se pojačava... Koliko god pomagao, radio i sjajno stvara atmosferu. Zamislite scenu u kojoj Harry stoji na sred ulice u mrklom mraku sa jedva malo svetla koje lampa pruža, a onda čuje šum sa radija. Panično vadi pištolj i okreće se oko sebe pokušavajući da kroz obrise u mraku nazre opasnost koja mu se neumitno približava, a onda čuje lepet krila iza leđa, ne stiže da se okrene na vreme i oseća tup udarac kandžom po glavu. Čudovišna ptica ispušta pobednički krik dok Harry polako ostaje bez svesti.

Autor:
LEX



JOŠ SILLENT HILLA

I tako ste prešli sva tri dosadašnja Silent Hilla, proživeli svu stravu kroz koju prolaze glavni junaci i, naravno, želite još, još i još...

Dobra vest za vlasnike PS2 i XBOX-a je da se Silent Hill 4 uveliko pravi i da bi trebalo da se pojavi na jesen ove godine. Obe verzije će, po običaju, imati poneku međusobnu razliku, dodatni sadržaj i slično.

Dobra vest za vlasnike GBA je da postoji Silent Hill Play Novel, igra u formi priče sa više završetaka koja prati dešavanja iz prvog, ovde prikazanog, Silent Hilla i dodaje mogućnost da igrate i kao policajka Cybil. Loša vest je da, čak i ako uspete da nađete igru, u njoj možete uživati samo ako ste poznavalac Japanskog jezika, pošto je verzija za Ameriku i Evropu, i pored toga što je bila u planu, otkazana odavno.

Ovako kvalitetno odrađen zastrašujući deo igre uopšte ne treba da čudi, pošto su ljudi iz Konamija posebnu pažnju posvetili proučavanju ljudske psihe, kao i horror žanru. Poznavaoci horrora će primetiti delove priče koji su inspirisani mnogim poznatim delima (i knjigama i filmovima), a sve ulice u gradu su imenovane prema nekim od najvećih horror autora.



Jedna od prvih zagonetki u igri.

Grafika je i pre skoro 5 godina bila relativno slab deo igre, pre svega zbog slabije odrađenog enginea koji je izgledao prilično fino, ali je patio od usporavanja prilikom pojave većeg broja protivnika. Sa druge strane, dizajn čudovišta, scena i sitnih detalja koji podižu atmosferu, kao i međuanimacija je na visokom nivou... za PSOne naslov iz 99 godine. Sa onim što je danas postignuto u npr. Silent Hillu 3 ne može nikako da se poredi tehnički, ali to i nije toliko važno.

Zvuk je takođe kategorija u kojoj Silent Hill ima sjajne, ali i loše strane. Muzika je odlična, čitav soundtrack je baziran na tužnim tonovima akustične gitare pomešanim sa zastrašujućim zvucima i kada se čuje tokom igre zaista podiže atmosferu, na žalost (kako bi se podigla uloga radija) muzika se čuje možda isuviše

"OVAKO KVALITETNO ODRAĐEN ZASTRAŠUJUĆI DEO IGRE UOPŠTE NE TREBA DA ČUDI, POŠTO SU LJUDI IZ KONAMIJA POSEBNU PAŽNJU POSVETILI PROUČAVANJU LJUDSKE PSIHE, KAO I HORROR ŽANRU."

retko. Zvučni efekti su dobri, takođe su u skladu sa atmosferom i ne može im se ništa prigovoriti. Najslabiji deo su svakako glumci koji su davali glasove likovima. (čast retkim izuzecima) Najveće razočarenje je svakako sam Harry koji u većini svojih linija zvuči potpuno nezainteresovano i bez osećanja, što uspešno ubija atmosferu par puta, a to je katastrofa za igru koja se zasniva na atmosferi. To se, srećom, dešava samo par puta pa i nije tako strašno.

Kontrole su dosta dobro urađene, naročito kada se naviknete na činjenicu da ćete morati da prvo pritiskom na jedno dugme nanišate protivnika, a tek onda opalite u njega. Može se reći i da postoji mala pauza između pritiska na dugme i Harryeve reakcije na ekranu, no i na to se može naviknuti. Ukoliko imate dualshock, joypad će vibrirati što Harry ima manje energije, odnosno što mu brže kuca srce, obratite pažnju na to i izlečite ga čim pre.

Još jedan prigovor koji je vezan i za kontrole i za grafiku je pomalo čudno ponašanje kamere, ali to je normalna stvar za 3D igre u kojima se menja kamera od scene do scene, a poziciju kamere je moguće i podešavati, tako da i nije toliki problem.



Ne zaboravite da ponekad dopunite energiju i municiju.

Silent Hill je prosečne dužine, možda malo kraća nego što bi trebalo, ali je svakako duži nego Silent Hill 3.

Međutim, sjajna atmosfera, odličan dizajn i zanimljive zagonetke, priča koju je teško skapirati iz prve i četiri kraja koji zavise od načina na koji ste igrali, a pritom svi u najboljem horror maniru ništa ne zaključuju konačno su dovoljan razlog da



U ovom gradu i knjige pišu krvlju.

se igra predje nekoliko puta. Dodajte na to da postoje i peti i šesti skriveni krajevi, a koje je nemoguće videti posle prvog prelaska, kao i otključavanje dodatnih oružja i rating koja igra daje kada je pređete, a koji prosto zove da ga nabijete na 10 zlatnih zvezdica i trajanje igre se višestruko povećava.

Ukoliko ste fan horrora, ovo je igra koju jednostavno morate da igrate, a i ako niste pružite joj šansu, možda vam se dopadne.

Mene je ponovno igranje opet oduševilo toliko da sada maštam o nekom rimejku urađenom u Silent Hill 4 engineu, a sa dodatnim sadržajima, kakvi su oni iz SH: Play Novel naslova za GBA. No, i SH4 će biti dosta kada se pojavi.

Tako da, što se priče i strave tiče, Silent Hill i danas ima mnogo šta da pruži, čak je i po skromnom mišljenju autora ovog teksta (i jednom kultnom delu obožavalaca ove igre) ovo i najstrašnija igra iz serijala, a možda i najstrašniji survival horror uopšte. Ono što je pitanje je, koliko sa tehničke strane može da se nosi sa današnjim igrama.


Prazna škola djaka, a prepuna mraka...

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Iskoristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobićete odgovarajuću šifru koja će vam omogućiti da u svoj mobilni aparat ubacite nove igre. Ovu sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji 2 trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveće, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2.
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlade od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:

pobednik041202020@yahoo.com

ISTORIJA KONZOLA

5.DEO

Vreme je teklo a borba između proizvođača se nastavljala. Svi su pokušavali da učine svoju mašinu za igranje boljom, lepšom i atraktivnijom od ostalih, kako bi uspeli da osvoje tržište i postignu zapažen uspeh.

Jedan od postupaka kojima su proizvođači pokušavali da proguraju svoje konzole na tržište bilo je i davanje višestrukih funkcija svojim delima, tačnije ulazak u multimedijalnu eru. Tako se, na primer, u oktobru 1993. godine pojavila mašina koja je korisnicima omogućavala da igraju igre, slušaju muziku, igraju Karaoke i gledaju filmove. U pitanju je bila Pioneerova konzola po imenu Laser Interactive, koja je, kao što i sami možete pretpostaviti, bila isključivo privolegija bogatih. Bila je retka i skupa (oko 700 dolara), a napravljena je u cilju da se ugrozi popularnost 3DO-a. Omogućavala je korisnicima da igraju igre sa laserskih diskova (preteča današnjeg DVD-a), a koristila je MPEG-1 video standard koji je omogućavao veoma kvalitetne i glatke animacije. Pored toga, mogli ste dokupiti i Laser Karaoke dodatak (350 dolara) koji je donosio minijaturnu miksetu i mikrofon. Pored toga, proizvođači su nudili i



Laser Interactive

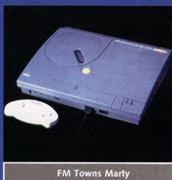
posebna LD-ROM pakovanja (cena svakog je bila između 400 i 600 dolara). Prvo takvo pakovanje bilo je urađeno u saradnji sa Segom, a omogućavalo je vlasnicima Laser Interactivea da koriste osmo i dvanaestoinčne LaserActive Mega-LD diskove, Sega CD, Genesis kartice i CD+G diskove. Pored toga, pakovanje je donosilo i gomilu igara među kojima su bile Pyramid Patrol, Revenge of Shinobi, Golden Axe, Streets of Rage i Columns. Usledila su i druga slična pakovanja nastala u saradnji sa raznim komanijama. Iako visoka cena nikada nije omogućila da Laser Interactive postane široko prihvaćena konzola, on je gotovo postao legenda, ako ni zbog čega drugog, a ono kao najskuplja konzola u istoriji (cena kompletnog ugođaja prelazila je cifru od 2000 dolara).



X'EYE

Iste godine se u Japanu pojavio hibridni sistem, rezultat zajedničkih napora Sege i JVC-a, konzola koja je mogla da pušta i Sega Genesis kartice i Sega CD-ove. U Japanu se ova konzola pojavila pod imenom WonderMega i u pitanju je opet bila veoma skupa mašina (620 dolara). U suštini ste u jednom pakovanju dobijali isto što biste dobili i da ste odvojeno kupili Genesis i Sega CD, ali je nova konzola pružala i jednu novost. Naime, JVC je pomogao Segi da napravi konzolu sa najboljim zvukom do tada. Štaviše, ne samo da je u pitanju bila konzola sa najboljim zvukom, već je audio kvalitet bio bolji i od većine muzičkih uređaja tog vremena. I WonderMega je pružala mogućnost igranja Karaoka što je dodatno podiglo njenu popularnost, posebno u Japanu. U septembru 1994. godine ime ove konzole je promenjeno u JVC X'EYE, a ona se tada pojavila i na američkom tržištu. Cena je snižena a izdat je i novi kontroler sa šest dugmića (raniji je imao svega tri dugmeta). Ipak, ljudi su se masovno odlučivali za jeftinije konzole, kao što su bila Segina čeda, te JVC X'EYE nikada nije postigao veliki uspeh.

Otprilike u to vreme i kompanija Fujitsu je odlučila da zakorači na tržište konzola. Njihov pokušaj nosio je naziv FM Towns Marty. Ova konzola je bila zasnovana na FM TOWNS liniji kompjutera iste kompanije koji su unekoliko prerađeni kako bi se dobio konzolarni sistem za igranje. Ono što čini ovu mašinu posebno vrednom naše pažnje jeste činjenica da je u pitanju prvi 32-bitni sistem za igranje! Konzola je, logično, bila kompatibilina sa FM Towns kompjuterima, te je mogla da koristi i 3,5-inčne diskete. Njen CD sistem je podržavao samo igre napravljene specifično za nju. Kada se FM Towns Marty prvi put pojavio, koristio je 386 procesor, koji je kasnije unapređen u 486 varijantu (FM Towns Marty 2). Iako je izbor igara bio prilično ograničen arhitekturom konzole, on je ipak bio veći nego što smo to mogli očekivati. U pitanju su uglavnom bile hentai igre ("igre za odrasle"). Ova konzola je ostala na tržištu dosta dugo, tačnije sve dok se nije pojavio Sony Playstation i napravio pravi bum.



FM Towns Marty

Sledeći poduhvat iz tog perioda koji zaslužuje našu pažnju bio je pokušaj male kompanije Flare 1 koja je želela da napravi svoju konzolu koja bi koristila više procesora. Kako su im nedostajala sredstva za to, ponudili su saradnju tada već veoma popularnom Atariju. Atari je parelelno radio na razvoju 32-bitnog Panthera i 64-bitnog Jaguara ali se ispostavilo da je razvoj ovog drugog bio mnogo brûi nego ôto se to očekivalo, pa je razvoj Panthera obustavljen. (izbacio sam Atari je tada radio na svojoj novoj konzoli koja je trebalo da se zove

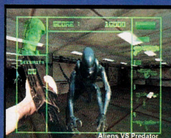
Autor:
JOVANA ERČIĆ



Atari Jaguar

Panther, međutim ponuda je prihvaćena i počeo je zajednički rad na konzoli koja će poneti ime Jaguar.)

Atari Jaguar je ugledao svetlost dana u decembru 1993. u Americi, a distribuirao ju je IBM.Zahvaljujući korišćenju više procesora, u pitanju je bila prva 64-bitna konzola. Logično, u pitanju je bio sistem za igranje sa gotovo neverovatnim sistemskim specifikacijama za to doba. Koristio je pet procesora (jedan od njih je bio Motorola 68000), imao je 2 MB RAM-a, podržavao rezoluciju od 800 x 576. Atari je najavio da će neverovatan broj od 158 razvojnih timova raditi igre za Jaguar, međutim mnoge od tih igara nikada nisu ugledale svetlost dana. Slično se desilo i sa mnogim perifernim delovima za konzolu. Pored toga, Atari je uradio neshvatljivo lošu reklamnu kampanju (dovoljno je samo reći da televizija kao medij uopšte nije korišćena). Uskoro je Jaguar potpuno povučen sa tržišta kako bi ustupio mesto novim konzolama.

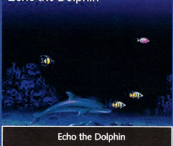


Aliens vs Predator

Vreme je da kažemo ponešto i o konzoli koju smo već imali prilike da pomenemo u opisima drugih mašina. Godine 1991. u Japanu, na poznatoj manifestaciji Tokyo Toy Show, Sega je objavila da radi na tajnom projektu. U pitanju je bila konzola po imenu Mega CD koja se preko posebnog porta mogla povezati sa Genesisom. Pored unapređene grafike i zvuka, nova konzola je omogućavala i FMV (Full Motion Video) sekvence u igrama. Koristila je procesor Motorola 68000 na 12,5 MHz, imala je 768 kb RAM-a, podržavala je rezoluciju od 320 x 224, a cena joj je bila 299



Sega CD



Echo the Dolphin

dolara. U oktobru 1992. u Americi se pojavio i dodatak po imenu Sega CD, ali nije postigao zapažen uspeh. Zbog toga je 1993. godine kompletna konzola redizajnirana i izbačena i na evropsko tržište. Godine 1994, redizajniran je i Sega CD, ali ovoga puta kao posebna konzola a ne samo dodatak. Sega CD je po mišljenu mnogih bila sjajna konzola, ali nažalost nikada nije postigla zasluženi uspeh. Kao prvo, cena je bila previsoka, a većina igara koje su se za nju pojavile bile su dosta lošeg kvaliteta. Najveći udarac Sega je pretrpela kada je počela aktivna kampanja protiv nasilja u video igrama. Tada je igra Night Trap žestoko kritikovana, a mnoge prodavnice su počele da povlače ne samo ovu, već i druge Segine igre iz prodaje. Zbog svega toga, Sega je bila prva kompanija u istoriji koja je počela da obeležava svoje igre, deleći ih na one koje su prilagođene mlađoj populaciji i one ostale. Ipak, godine 1995. Sega CD potpuno je povučen sa tržišta.

Godine 1994. počele su da se pojavljuju i najavljuju mnoge moćne konzole. Pojavile su se i prve 3D arkadne igre. Početkom godine, predstavnik Sege, Hayao Nakayama, najavio je da će njegova kompanija napraviti novu 32-bitnu konzolu koja će koristiti kertridže i



Sega Mega 32X

koja će se pojaviti u prodaji do kraja te godine. Radni naziv konzole bio je Jupiter, a na njoj je radio Segin odsek u Americi. Međutim, tokom godine su se planovi menjali, da bi na kraju Sega of America najavila da radi na dodatku za Genesis po imenu Mars. Kako je ovaj dodatak trebalo da bude 32-bitni, uskoro je ime ponovo promenjeno, i to u Sega Genesis 32X u Severnoj Americi, Sega Mega 32X u Evropi i Super 32X u Japanu. Međutim, iako se Sega 32X pojavila na vreme kada je i najavljena, već od samog početka su počeli problemi. Za početak, nije bilo igara za ovu novu konzolu, a tržište je ugledala svega polovina od najavljenog broja naslova (pisalo je "konzola" ali tada rečenica gubi smisao). Pored toga, mnogi kupci su se žalili na nekompatibilnost ove konzole sa Genesisom. Sega je uporno pokušavala da reši probleme, međutim bez mnogo uspeha, a tokom 1995. počela je da najavljuje i novi projekat po imenu Saturn. Sledeće godine sistem je zvanično napušten, a poslednja objavljena igra je bio Spiderman: Web Of Fire.



Virtua Fighter

Mnogi veruju da su problemi sa ove dve konzole uticali i na probleme (obrisao sam reč buduće) koji su očekivali ovu komaniju u budućnosti. Sega se zaista nikada nije potpuno oporavila, ali nije ni potpuno nestala sa tržišta. Došlo je vreme za druge kompanije da pokažu šta mogu da ponude...

LEGENDARNE IGRE

Ime igre:	Streets Of Rage 2
Autor:	Shadow
Sistem:	Sega Mega Drive 2

Sredinom osamdesetih godina prošlog veka kada je većina igrača svoje slobodno vreme provodila ili na NES-u ili na igračkim automatima, počinje velika ekspanzija skrolujućih borilačkih igara čije su temelje postavile igre kao što je Double Dragon (1987.) i možda u još većoj meri čuveni Capcomov hit Final Fight (1989.). Kasnije su



Axel je definitivno najbolji borac u igri

usledili i mnogi drugi naslovi uglavnom objavljivani za automate i naknadno portovani na tada aktuelne konzole. Međutim, Sega je za svoj Mega Drive 2 odlučila da kreira potpuno nov serijal koji će biti ekskluzivan za tu platformu - i tako je 1991. stvoren Streets Of Rage koji ostvaruje sasvim solidan uspeh i ostaje upamćen po fantastičnoj muzičkoj podlozi koja je odskakala od ostalih elemenata igre koji su iskreno govoreći bili na prosečnom nivou.

Uspeh koji je postignut bio je dovoljan razlog da Sega najavi i prvi nastavak koji je stigao već 1992, posle nepunih godinu dana. Međutim, umesto da donese samo blaga poboljšanja kao što je to obično slučaj sa nastavcima, Streets Of Rage 2 je bio u potpunosti nova igra koja je po svemu nadmašila originał.

Godinu dana je prošlo od kada su bivši policajci Axel Stone i Blaze Fielding razbili organizaciju Syndicate i uništili njihovog lidera, poznatog samo kao Mr. X. Međutim, mir nije trajao dugo. Mr. X se vratio jači nego ikada i željan osvete kidnapuje Adama (jednog od junaka iz prvog dela igre) kako bi namamio Axela i Blaze u zamku. Nemajući nikakav izbor njih dvoje polaze u akciju spasavanja, ali ovaj put ne sami - sa njima će biti i Axelov prijatelj rvač Max i Adamov mlađi brat Skate. Ova četvorka će učiniti sve da se ime Mr. X-a zauvek izbriše a grad ponovo povrati svoj mir.



BONUS SAVET: na nekim nivoima postoje skriveni životi. Jedan od njih se nalazi iza kamiona na ovoj slici

Za razliku od osammegabitnog kertridža koji je Sega koristila za originalni Streets Of Rage, SOR 2 je bio prva igra rađena za ovu konzolu koja je smeštena na duplo veći prostor što je omogućilo daleko kvalitetniju grafiku od originala, a to je zaista bilo neophodno jer je za direktnog konkurenta imala Final Fight koji je gotovo istovremeno objavljen za SNES. Sprajtovi su zato daleko krupniji, detaljniji i bolje animirani nego u originalu i koriste najveći deo mogućnosti Mega Drive 2 sistema. Ista konstatacija važi i za mnogo lepše i detaljnije pozadine koje po svom kvalitetu nadmašuju i one u Street Of Rage-u 3. Ono što je gotovo neverovatno je da se nikada ne javljaju problemi sa usporavanjem, čak i kada se na ekranu nađe i po desetak likova! Nećemo puno pogrešiti ako zaključimo da je malo igara koje ovako dobro izgledaju na popularnoj Segi.



Liftovi, liftovi...borbi na skučenom prostoru ima i više nego što je poželjno

Još važnije novine odnose se na izvođenje koje ne pati od velike mane koja je "krasila" i Final Fight, a to je mali broj udaraca. Broj boraca je povećan na 4, a svaki od njih ima svoje prednosti i mane koji ih čine unikatnim, kao i

FANTASTIČNA ČETVORKA

Svaki od 4 borca koje možete da vodite reprezentuje poseban stil borbe a njihove karakteristike po kojima se razlikuju su snaga, tehnika, brzina, skok i izdržljivost, odnosno otpornost na udarce. Evo i kratkog prikaza svakog od njih.



Max Thunder - Max je bivši rvač i veliki prijatelj Axela koji će mu pomoći da spase Adama i ceo grad. Karakterišu ga sporost ali i izuzetna snaga kojom to uspeva da nadoknadi, naročito bacanjima koji začas sliste energetsku skalu protivnicima. Odličan je i u modu za jednog, a posebno za 2 igrača



Axel Stone - glavni protagonista i zaštitni znak celog serijala je sjajan izbor za početnike, ali i sve ostale. Poseduje najbolju tehniku i generalno važi za najboljeg borca.



Blaze Fielding - Blaze je još jedan povratnik iz originalne igre, i ujedno najbolje izbalansiran lik, podjednako dobar za samostalno i igranje u paru.



Eddie "Skate" Hunter - još jedan novajlija u serijalu je Adamov mlađi brat Eddie koji je najslabiji lik, što nadoknađuje sjajnog pokretljivošću. Prilično je neupotrebljiv kada igrate sami.

Autori:
EmuGLX crew

STREETS OF RAGE 2 BETA

Beta verzija ove igre već duže vreme je dostupna na Internetu, i može se pokrenuti preko nekog od emulatora. U pitanju je zapravo demo verzija u kojoj je dostupan samo prvi nivo i koja poseduje dosta različitih stvari u odnosu na punu verziju igre. Npr, izgled ekrana za izbor likova je drugačiji, moguće je odabrati 2 ista borca u modu za 2 igrača bez upotrebe šifri a likovi imaju drugačije udarce i animaciju, kao npr. Axel koji kao da je kopija Ryo-a iz Street Fightera II ili Max čija animacija kretanja neodoljivo na gorilu!

gomilu poteza za više nego efikasno umlaćivanje protivnika među kojima posebno izdvajamo specijalni napad, idealan za momente kada ste okruženi gomilom protivnika. Ipak, sa njegovom upotrebom treba biti veoma obazriv iz tog razloga što se prilikom svakog korišćenja gubi 1/13 energije koja se može dopunjavati u toku nivoa ako pronađete jabuku ili pečeno pile. Borba golim rukama ipak nije jedini izbor jer postoje i specijalna oružja koja možete pokupiti usput a tu spadaju noževi, mačevi ili granate. Iako je broj protivnika koji vas istovremeno napadaju veći nego u originalu, igru je i dalje prilično lako završiti i na "normal" nivou težine, pa igračima koji ima iskustva sa ovakvim igrama preporučujemo da za ozbiljniji izazov odmah pokušaju "hard". Još jedna stvar je teško shvatljiva, a to je činjenica da je igra ovoga puta 100% linearna, odnosno da postoji samo jedan jedini završetak. Ipak, već pomenuti izbor boraca kao i sjajni mod za 2 igrača dovoljan su razlog da prvo prelaženje ne bude ujedno i poslednje. Ono što je ne toliko uobičajeno za igru ovog tipa jeste da sadrži i 2-player Duel opciju u kojoj se igrači bore u Street Figher stilu, dakle 1 na 1. Teško je reći da je ovaj mod posebno interesantan, ali je ipak pohvalno što postoji.



Axel i Skate su odlična kombinacija za igranje u paru



Poeni nisu ubačeni tek radi na svakih nekoliko desetina hiljada zaradićete po život

Zvučna komponenta je na visokom nivou, a to se posebno odnosi na još jednom fenomenalno komponovanu muziku koja je krunisana sjajnim remiksom jedne od tema iz originalne igre, a koju možete čuti na završnom, osmom nivou.

U poplavi igara ovog žanra Streets Of Rage 2 je uspeo da se vine na sam vrh i po mnogima postane najbolji naslov ovog tipa rađen za Sega Mega Drive 2. Ovo je definitivno jedna od onih igara koja poseduje magičnu privlačnost koja vas tera da joj se s vremena na vreme vratite. Nadajmo se da će se samo da će se zaista pojaviti i 4.deo koji je planiran za Playstation 2.

STREETS OF RAGE ONLINE

Na http://www.classicgaming.com/soronline/main.htm nalazi se sjajna Internet prezentacija posvećena isključivo Streets Of Rage serijalu na kojoj možete saznati mnoštvo interesantnih detalja koje nismo mogli da pomenemo u ovom tekstu. Svaka igra iz serije je detaljno predstavljena uključujući tu i spisak udaraca za sve likove, opis, varanja i sve drugo što bi moglo da vas zanima.

IGROMER

Grafika	Kontrole
4.5	4.5
Zvuk	**Zabavnost**
5	4.5

Ime igre:	Super Turrican
Autor:	[forsaken demon]
Sistem:	SNES

Super Nintendo nikada nije oskudevao u kvalitetnim skrolujućim pucačkim igrama: klasici kao što su Super Metroid, Contra III ili Mega Man X i X2 svakako su spadali u vrh ponude i među igračima su ostali upamćeni kao neki od najboljih naslova objavljenih za ovaj sistem. Ipak, postoji još jedan naslov koji nimalo ne zaostaje ni za jednom od pomenutih igara, a to je fantastični Super Turrican.



protivnika u ima u raznim oblicima i veličinama...

Priča koja prati igru je prilično jednostavna - vi ste u ulozi člana U.S.S. Freedom Force tima koji je zadužen za čuvanje mira u Galaksiji. Njihov najnoviji zadatak je da oslobode jednu miroljubivu planetu koju je napala i porobila nepoznata rasa vanzemaljaca,a konačan ishod borbe za slobodu zavisiće naravno, samo od vas.

Nije potrebno da prođe mnogo da shvatite koliko je Super Turrican dobra igra. Ono što se vidi na prvi pogled jeste da je kvalitet grafike fantastičan, pogotovu kada se uzme u obzir da igra ne koristi dodatne čipove kao što je to bio slučaj sa recimo Donkey Kong serijalom. Sprajtovi su neverovatno detaljni i fantastično animirani a nivoi bogati detaljima i iskolorisani živahnim bojama. Takođe, na ekranu je obično prisutan veliki broj animiranih objekata ali se i pored toga usporenja uopšte ne javljaju. Jako je teško rečima opisati koliko je vizuelno privlačan Super Turrican - slike koje možete da vidite ne reprezentuju to do kraja.



grafika je zaista predivna, naročito na prvim nivoima



BONUS SAVET: kotrljanje je najbolji način za izbegavanje velikog kamenja. Vodite računa o tome da ga nemate beskonačno

Iako bi neko pomislio da je ovo samo najobičniji klon igara koje smo već pomenuli na početku teksta, to nije slučaj. Pre svega zato što Turrican igre postoje i od ranije i vode poreklo sa Amige, gde su stekle kultni status. Zbog toga i Super Turrican deluje sveže i ima nekoliko fantastičnih inovacija u gameplayu. Postoje 3 osnovne vrste oružja, svako sa svojim prednostima i nedostacima. Dok je jedno idealno za borbu sa jednim protivnikom, druga dva su korisnija u obračunima sa većim brojem protivnika. Svako od njih se može pojačavati, ali vodite računa da će deo njihove snage opasti kada izgubite život.

Promenu oružja možete vršiti samo kada pronađete odgovarajući kristal a njih ima zaista mnogo na svakom nivou. Prava originalnost je poseban taster kojim se aktivira ledeni zrak koji može privremeno da onesposobi protivnike, ali je istovremeno idealan za pronalaženje skrivenih platformi koje vas mogu odvesti na lokacije koje kriju razne dodatke. Struktura nivoa je još jedan veliki plus, jer oni uopšte nisu linearni. Svaka od 6 ogromnih lokacija sadrži gomilu skrivenih mesta sa dodacima ali i prečice koje će vam uštedeti dragocene sekunde, s obzirom da je vreme za prelazak nivoa strogo ograničeno. Zbog oblika nivoa, sjajnog kontrolnog sistema i dobro odmerene težine, igranje nikada ne postaje monotono.



BONUS SAVET: Ledeni zrak je idealan za pronalaženje skrivenih platformi u vazduhu

Zvučni efekti su odgovarajući i o njima ne treba trošiti mnogo reči ali muzika zaslužuje samo jedan pridev - veličanstveno! Malo je igara u celokupnoj istoriji koje poseduju ovako slušljive melodije kao što ih ima Super Turrican. Teško je reći šta više oduševljava, vesele kompozicije sa prvih nivoa ili one obojene mračnijim tonovima koje ćete čuti kasnije u igri. Neke od tema sadrže prelepe, kristalno čiste klavirske deonice koje na najbolji način demonstriraju sve mogućnosti toliko hvaljenog zvučnog čipa koji koristi SNES. Možda najveći kompliment o muzičkoj podlozi glasi da je dovoljna da svakog igrača "navuče" na ovu igru.

Učinite sebi uslugu i probajte ovaj dragulj. U pitanju je naslov koji pleni u svim elementima i koji nije strogo namenjen fanovima pucačkih igara. Zaista je velika šteta što je ovako dobar naslov i pored sjajnih kritika ostao nepoznat većini igrača. Slaba je uteha da to nije ni prvi ni poslednji put da se tako nešto desilo.

SLIČNO, ALI NE I ISTO

U vreme pojavljivanja Super Turricana za SNES na Sega Mega Drive 2 konzoli, ali i na NES-u su se pojavile igre sličnog naziva i sadržine. Mega Turrican za Segu je i pored nekih sličnosti u pogledu muzike i nivoa bio igra za sebe, a isto važi i za NES verziju koja je imala identično ime - Super Turrican. Ono što je posebno interesantno je da je NES verzija poprilično nepoznata, jer se pojavila samo u Evropi.



IGROMER

Grafika	Kontrole
4.5	5
Zvuk	**Zabavnost**
5	4.5

bonus

NABAVITE STARE BROJEVE !



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus

Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 35
11000 Beograd
1100,00
Hiljadustodinara
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na BONUS br. 29-34
Pošaljite mi CD

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!







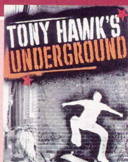
3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36

Sve informacije mozete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu

TONY HAWK'S UNDERGROUND

I DEO



1. Lista osnovnih kontrola koje su vam potrebne da završite igru:

Cross	Čučanj/Skok
Square	Flip trikovi
Circle	Grab trikovi
Triangle	Grind trikovi
R2	Revert/Switch
L2	Nollie
L1	Spin na levo
R1	Spin na desno
Analog L	Pomeranje igrača
Analog R	Kontroliše kameru
Select	Menja ugao kamere
Start	Pauza

2.Pomoć oko postizanja poena

- Flip Trikovi se mogu koristiti za brze poene. Pritisnite kocku i bilo koji pravac za neki flip trik. Pošto su flip trikovi brzi, mogu se uraditi i po nekoliko puta u vazduhu. Npr: Trostruki kickflip + impossible.



- Grind-ovi su odličan način za postizanje lakih poena jer se lako izvode, a istovremeno možete kombinovati različite grind-ove. Priđite nekom dugačkom gelenderu ili ivici, skočite na njih da ih grind-ujte pritiskom na trougao i pravac. Možete i da se prebacujete sa jednog grind-a na drugi pritiskom na kocku, trougao ili trougao, krug ili kocku, kocku itd. Eksperimentišite sa različitim dugmićima za različite poteze jer jedan dobar petopotezni combo vam može doneti čak i do 15,000 poena.

- Manuali (Gore, Dole) i Nose Manuali (Dole, Gore) su odličan način za povezivanje trikova. Ako imate dva gelendera daleko jedan od drugog, možete da grind-ujte jedan, skočite sa kraja, i ili sa manualom ili nose manualom nastavite combo, a zatim nastavite da grind-ujte sledeći gelender. Sa ova dva poteza je moguće preći preko celog nivoa sa jednim jedinim combom.

- Wall Plant potez se izvodi tako da kad skočite na zid, držite pravac dole i X da se odgurnete. U kombinaciji sa Boneless (Gore, Gore, pustite X), poeni vam se dupliraju.



- Reverti se postižu tako što skočite na quarter pipe ili half pipe, zatim pritisnite pravac i R2 pre doskoka. Iako se ne dobijaju veliki poeni kad njih izvedete, korisni su na rampama kad prebacujete manuale. Npr. nađite quarter pipe bilo gde na nivou i vozite. Pre doskoka, držite R2 za Revert, i odmah zatim dole, gore ili gore, dole da se prebacite na manual.

- Slično Wall plantu, Wall Push se malo lakše izvodi, ali se sa njim teže dobijaju poeni. Priđite zidu kao za Wall Plant i držite trougao da se odgurnete suprotno od zida.

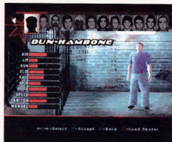


- Caveman potez je malo komplikovaniji, ali se dobijaju veliki poeni. Npr. pronađite rampu ili ivicu bilo gde na nivou. Skočite i grind-ujte do kraja, odskočite I držite R1 + L1 da počnete da trčite. Pojaviće se na ekranu tajmer koji će vam pokazati koliko vam je još vremena ostalo za ovu kombinaciju, zato brzo otrčite do sledeće rampe ili ivice, skočite i držite trougao da normalno grind-ujete. Flip trikovi, grabs, spin specijalni potezi se isto tako mogu korsititi u Caveman potezu.

3.Prolaz kroz igru

Nivo 1: Hometown Hijinks

Na početku igre, pomozite Eriku da preskoči preko ograde i stanite blizu kuće. Skočite (X), držite R1 da biste se uhvatili za stranu kuće. Popnite se na krov da pokupite prvi deo za vaš skejtbord. Skočite sa tog krova i držite R1 da se uhvatite za drugi krov, sa druge strane puta. Popnite se da uzmete drugi deo skejtborda. Okrenite se za 90 stepeni na levo, preskočite prazninu na sledeći krov da



uzmete treći deo, zatim nastavite napred da uzmete četvrti i poslednji deo skejtborda. Pošto ste pokupili sve delove za skejt, Erik će vam dati tri zadatka:

1 - Preskočite dve prepone. Siđite sa skejta pritiskom na R1 + L1 i potrčite ka prvoj preponi. Preskočite ih u trku pritiskom na X dugme.

2 - Treći deo zadatka se sastoji od gelendera na sredini puta. Potrčite ka njemu, skočite sa skejtom, grind-ujte i na kraju gelendera doskočite. (u easy i normal

modu, zadatak se ovde završava).

3 - Potrčite ka gelenderu, skočite i držite Trougao da grind-ujte. Na kraju gelendera doskočite, držeći R1 + L1 da doskočite trčeći. Potom preskočite preponu i grind-ujte sledeći gelender za završetak zadatka.

Krenite sa Čarlsom od startne tačke, držite krstić za "skitch the dog". Gledajte merač za balans, i trudite se da držite marker u sredini tako što ćete pritiskati malo levo malo desno, sve dok tajmer ne bude pokazivao 0.



Erik-ov izazov

1 - Krenite od odvodnog jarka i uradite Melon (levo + krug) u vazduhu.

2 - Krenite opet od odvodnog jarka, uradite Melon, revertujte u manual (R2) po doskoku. Ponovite ovu akciju 4 puta.

3 - Bolesna težina: Krenite od odvodnog jarka, uradite Melon, revertujte po doskoku (R2), zatim brzo ispritiskajte gore,dole ili dole, gore za manual.

4 - Pobedite Erikov rekord u roku od jednog minuta.

Get In Tight With the Street Warriors

Blago skrenite levo sa startne pozicije i krenite napred da udarite prvu kupu. Na kraju puta okrenite se na desno za 90 stepeni da udarite drugu kupu, i onda na sledećem skretanju opet se okrenite za 90 stepeni da udarite i treću kupu.

Idite uz put gde ćete naći četvrtu kupu, niz uzani put pored dečjeg igrališta za petu i šestu kupu, zatim okret na desno za 90 kod ćoška za sedmu kupu.

Na ćošku se okrenite za 90 stepeni i vozite desnom stranom prepreke na sredini puta za osmu kupu. Na kraju puta se okrenite na desno opet za 90 s. za devetu kupu, zatim okret za 90 s. na levo, uđite u prolaz za desetu kupu. Vozite do vrha rampe za 11. kupu. Pri izlasku iz prolaza skrenite levo za 12. kupu, i vozite levom stranom ulice, ka luku za 13. kupu.

Okrenite se za 90 s. pa se vratite uz put, i na krajnjem desnom putu ćete naći 14. kupu. Vozite levom stranom puta za 15. kupu, i odmah zatim se okrenite na desno za 90 stepeni i vozite preko trave za još dve kupe. Opet okret na levo za 90 s. i srušie 18 kupu, zatim vozite desnom stranom do zelenog mosta i srušite poslednju kupu i obavili ste i ovaj zadatak.

Flyer For the Muska Demo

Krenite sa startne pozicije i grind-ujte prepreku i postavite prvu zastavu. Skočite sa kraja prepreke i grind-ujte ivicu pa postavite drugu zastavicu. Na kraju ivice postavite treću zastavicu, zatim vozite preko rampe i grind-ujte ivicu do suprotne strane i postavite 4. zastavicu. Na drugoj strani ulice grind-ujte gelender i postavite zastavicu kod ograde, zatim nastavite da grind-ujte duž zida i postavite 6. zastavicu. Na kraju se spustite i grind-ujte ivicu na drugoj strani ulice i postavite 7. zastavicu. 8. i poslednju zastavicu ćete postaviti odmah na stepenicama kuće.

Impress Muska (zadivite Musku)

Pratite Muskov kombi ka bazenu kod skejt radnje. Preskočite ogradu, spustite se u bazen i postignite odgovarajući broj poena u roku od dva minuta da izvršite zadatak. Posle 25 sec, Muska će se spusti-



ti do half-pipe, na pola puta, i poslednjih 60 sec on će stajati blizu kanalizacije koja se nalazi na kraju puta.

Special Goal

Napunićete full special bar, tako što ćete voziti quarter pipe i uraditi Flamingo (Levo, desno + krug) pre nego se spustite na zemlju.

Nivo 2: Impressing the Locals

Impress Shawn

1 - Ispred startne pozicije se nalazi quarter pipe koji ćete voziti, držite R1 + L1 da biste sleteli na krov.

2 - Skrenite blago desno dok vozite na krovu, pa preskočite prazninu i sletite na sledeći krov.

3 - Vozite uz krov i držite R2 da biste se spustili niz krov do quarter pipe koja se nalazi ispod.



Demo the New Playground Setup

Postignite odgovarajući broj poena na igralištu u roku od dva minuta.

Impress Joey

1 - Vozite uz quarter pipe i uradite spine transfer (R2) u đubre.

2 - Vozite quarter pipe i uradite spine transfer + kickflip (levo + kocka) pravo u đubre.

3 - Vozite ka quarter pipe-u i izvedite naznačene trikove u roku od jednog minuta da ispunite cilj.

Do Chris' Best Lines

1 - Grind-ujte gelender sa leve strane ograde, zatim skočite desno na kraju pa grind-ujte ogradu. Skočite levo i grind-ujte svetleći gelender, skočite sa njega na kraju i grind-ujte gelender sa suprotne strane ulice. Potom grind-ujte barikadu na sredini puta, preskočite prazninu i grind-ujte drugu barikadu.

2 - Grind-ujte svetleću ivicu na desnoj strani ulice i skočite sa nje na kraju uradivši manual. Pređite preko rampe i grind-ujte ivicu na suprotnoj strani, skočite sa nje i



grind-ujte gelender sa suprotne strane ulice. Grind-ujte gelender na oba ćoška, skočite sa kraja i grind-ujte ivicu ispred kuće. Na kraju ivice skočite na sledeću ivicu i grind-ujte je, da bi na kraju grind-ovali platformu kuće.

Get the Stolen Items Back From the Dealers

Trčite napred od starta i naskočite na visoki pešački prolaz posle stubova na desnoj strani ulice. Pratite prolaz do iza ćoška i naskočite na cirade, posle koga ćete naći izgubljenu stvar.

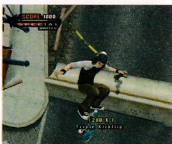


Nivo 3: Getting Outta Dodge

Get the Scrapmetal For the Tombstone Maker

Vozite niz put ka roze kući i skočite sa borda. Skočite na ciradu ispred kuće, popnite se gore, otrčite do druge strane cirade i skočite na platformu desno i pokupite prvu bezvrednu stvar. Okrenite se desno, preskočite prazninu do visokog krova sa druge strane prolaza i popnite se na krov i pokupite drugu bezvrednu stvar. Okrenite se levo za 90 stepeni i naskočite na sledeći krov i pokupite treću stvar.

Otrčite do druge strane krova i pokupite četvrtu stvar, okrenite se levo za 90 i preskočite prazninu do sledećeg krova i pokupite petu bezvrednu stvar. Nastavite pravo, skočite sa krova, blago se okrenite levo i skočite na ciradu sa druge strane puta i pokupite poslednju bezvrednu stvar. Pošto ste pokupili svih šest stvari, vozite





napred i držite Gore za 'skitch the car'. Posle prva dva ćoška, pojaviće se svetleća rampa. Pritisnite Dole da pustite kola i iskoristite rampu da se vinete preko mosta.

Get Access to the Train Station

Grind-ujte svetleći deo stanice određen broj puta da biste otvorili voznu stanicu.

Impress the Bratty Kid

Uradite odgovarajući broj poena bez da dotaknete put. Jedan od načina da to uradite je:

Grind-ujte desnu stranu ivice i odskočite sa male praznine da grind-ujete žice iznad (On the High Wire). Brzo skočite dole sa žice i grind-ujte ivice, zatim sa kraja skočite u manual na kružni tok. Odskočite od quarter pipe-a i izvedite combo u vazduhu da dobijete dosta poena (npr. McTwist), doskočite nazad na quarter pipe i brzo pritisnite R2 da revertujete. Skočite sa platforme i grind-ujte levu ivicu kod kružnog toka sa druge strane područja. Ponovite dva puta ovaj combo, što će vam biti dovoljno da sakupite potreban broj poena.



Catch Ollie's House

Vozite pravo od starta i grind-ujte levu stranu desnog kolovoza gde ćete naći prvi deo kuće. Nastavite da grind-ujete ostatak te kolovozne trake za ostatak delova od kuće.

Rescue Eric!

Od starta krenite napred i pratite auto do drugog kraja mosta, tu se blago okrenite na levo i pratite put do kraja, pa se okrenite na desno za 90 stepeni. Na ćošku skrenite levo i pratite auto da završite prvi deo jurnjave. Ostatak jurnjave će se zbivati u zelenom automobilu. Vozite za zelenim autom i na ćošku skrenite za 90 stepeni. Na sledeća četiri ćoška skrenite desno, zatim skrenite na levo za 90 stepeni i pratite auto nazad do mosta. Vozite oko kružnog toka levom stranom da dovršite zadatak.

Nivo 4: Skate the Big Apple

High Score

Napravite odgovarajući broj poena bilo gde u nivou u roku od dva minuta.

Hold-grind Combos

Dovršite grind kombinacije naznačene na ekranu tako što ćete grind-ovati obe klupe.



Možete ili da preskočite prazninu između klupa ili da se jednostavno spustite na sledeću klupu držeći taj pravac i dugme za grind.

Help the Student

1 - Sve težine: Grind-ujte desnu ivicu, odskočite sa male padine da biste sa gelendera iznad pokupili prvu stvar iz tašne.

2 - Bolesna težina: Spustite se do puta i vozite levom stranom na kojoj ćete videti stub na čijem vrhu se nalazi druga stvar. Iskoristite quarter pipe ispred stuba, uz jedan lip trik.

3 - Sve težine: Doskočite na quarter pipe, vratite se na put i skrenite na levo. Vozite duž puta i na prvom ćošku skrenite levo, gde ćete videti iznad desne quarter pipe treću stvar.

4 - Sve težine: Pošto ste uzeli sve tri stvari, skrenite na desno za 90 stepeni i idite do biletarnice na kraju puta. Spustite se do područja sa leve strane biletarnice i



iskoristite quarter pipe da pokupite četvru stvar iznad znaka.

5 - Bolesna težina: Vratite se nazad do puta i skrenite na desno za 90, vozite duž leve strane puta dok ne vidite poređane kante za đubre. Grind-ujte duž kanti i iskoristite malu padine da se vinete do ivice po petu stvar.

6 - Normal i bolesna težina: Pošto ste se spustili sa ivice, skrenite na levo za 90 i videćete šestu stvar na padini staklene zgrade. Vozite quarter pipe kod zgrade i pritisnite R1 + L1 da sletite na vrh padine, pa potrčite desno da pokupite stvar.

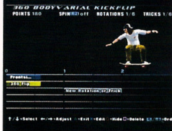
7 - Normal i bolesna težina: Dok stojite na padini, okrenite se ka putu i videćete uličicu na čijoj desnoj strani se nalazi quarter pipe. Vozite uz njega, odskočite desno na gelender, grind-ujte i pokupite poslednju deo.

Kill 5 Famous Skatespots

Napravite potreban broj poena na Pyramid Ledges, 78 Water, The Waterfront, The Vet i na Brooklyn Banks.

1 - Pyramid Ledges: Počnite sa grind-om na barikadi koja se obavija oko gornjeg desnog ćoška ovog područja. Skočite sa kraja barikade, uradite flip trik i sletite na krivu ivicu. Skočite sa nje i izvedite flip trik i grab.

2 - 78 Water: Blago se okrenite levo i preskočite ivicu i doskoči ćete u deo u kome vidite izbočine kako strče iz poda. Grind-ujte unutrašnji deo ivice oko ovog područja, održavajte merač za balans i nastavite sa varijacijama grind-ovanja.



3 - The Waterfront: Grind-ujte konopac između stubova sa desne strane klupa, pa preskočite prazninu da grind-ujete sledeći konopac. Skočite sa kraja drugog i grind-ujte vrh znaka, skočite dole i grind-ujte konopac ispod. Preskočite prazninu grind-ujte sledeća dva konopca i skočite.

4 - The Vet: Grind-ujte bilo koju ivicu, skočite u sud i nastavite da pravite trikove dok se ne napuni specijalan metar.

Vozite uz jednu stranu suda, izvedite specijalan trik (McTwist), Revertujte (R2) u manual (Gore, Dole ili Dole, Gore) po doskoku, zatim uradite bilo koji flip trik na drugoj strani.

5 - Brooklyn Banks: Vozite do najdaljeg dela Brooklyn Banks gde se nalazi quarter pipe. Ponovite isti metod kao u The Vet, ali dodajte Boneless na vrhu prve quarter pipe (Gore, Gore, pusti X).



Nut Vendors Unite!

Vozite niz levu stranu ulice za prva kolica, okrenite se na desno za 90 i vozite do suprotne strane Brooklyn Banks gde ćete naći druga kolica. Okrenite se na desno za 90 i vozite uz padinu, na vrhu se okrenite na levo za 90 i popnite se uz tri padine sa desne strane zgrade Cash Centra gde nalazite treća kolica. Okrenite se na levo za 90, spustite se niz tri padine i dođite do druge strane puta za četvrta kolica. (Na easy se ovde završava). Okrenite se na desno za 90 i spustite se niz levu stranu puta za peta kolica.

Okrenite se levo za 90, vozite niz ulicu i blizu kraja se okrenite na desno za 90 i uđite u uličicu za šesta kolica. Po izlasku blago se okrenite levo i vozite do drugog kraja ulice za sedma kolica (Na normal se ovde završava). Okrenite se levo za 90 i vozite desnom stranom ulice za osma kolica, zatim nastavite levom stranom ulice i na ćošku nalazite deveta kolica. Pođite levim ćoškom i vozite niz levu stranu puta za poslednja kolica.

Special Goal

Popričajte sa Chad Muska kod sidra. Napunite full special bar, grind-ujte vrh quarter pipe-a ka Muski, zatim skočite pre ćoška i Moonwalk Five-O (Dole, Levo + Trougao) ispred vode. Grind-ujte ostatak žice.

Nivo 5: Skating with the Locals

Film the Local

Ostanite iza skejtera dok on radi svoje trikove za ovaj jednostavan zadatak.

Grind-ujte jednu stranu mosta da dobijete ubrzanje ukoliko skejter bude suviše ispred vas.



Hit the Killer Banks Line

Grind-ujte prvi set automobila, nastavite da držite dugme za grind da preskočite prazninu i grind-ujte sledeći set automobila, i sletite u manual. Prebacite se do iskrivljene ivice u uglu i skočite da je grind-ujete. Skočite sa nje, preskočite prazninu i grind-ujte sledeću ivicu. Skočite sa nje i u manual-u dođite do svetleće klupe. Grind-ujte ih obe, na kraju doskočite u manual-u i odvezite se do quarter pipe-a.

Crash and Burn the Car

Nastavite da vozite kola preko ćoškova na putu, nastojeći da ih prelazite malo ranije koristeći ručnu (R1). Kad se temperatura motora popne na 300, tajmer će se uključiti. Tada se brzo odvezite do svetleće rampe, koju ćete proći i završiti u reci.



Help the Local Skater

Sa starta vozite pravo ka putu, skrenite na levo za 90 stepeni i pratite desnu stranu puta do kioska sa lešnicima gde ćete uzeti malo. Okrenite se i krenite nazad do zgrade i dajte lešnike čuvaru. Nastavite uz put, skrenite desno za 90 i vozite niz levu stranu puta da pokupite još lešnika, pa se potom opet vratite do zgrade i dajte lešnike drugom čuvaru.

Okrenite se za 90 i vozite niz put, do ćoška na kraju. Pratite ćošak sa desne strane, krenite levom stranom puta, pokupite opet lešnike i opet se vratite nazad do zgrade i dajte ih trećem čuvaru. Pošto sva tri čuvara imaju nuts (hahaha), tj. lešnike, jedan skejter će vas izazvati da uradite trik kroz prozor zgrade. Napunite



full special metar tako što grind-ujte gelendere, zatim skočite i uradite Nut Buster (Levo, Desno + Krug) kroz prozor (Na sick težini) ili ako vam je lakše u zgradi (Na easy i normal težini).

Gap the Burning Taxi

Preskočite zapaljeni taxi i izvedite naznačene trikove u roku od 90 sekundi.

Nivo 6: Favors for a Ride

Help Stacy's Relative

Odradite određen broj poena u zgradi u roku od dva minuta.

Old School Skating Techniques



1 - Izvedite No Comply pet puta, vozeći duž puta pritiskajući X, zatim pritiskajući Gore i puštajući X u isto vreme.

2 - Vozite napred i izvedite No Comply preko svetleće prepreke.

3 - Normal i sick težina: Na klupi iz No Comply pređite u manual (Gore, Dole ili Dole, Gore), zatim skočite da uradite bilo koji flip trik.

4 - Izvedite Boneless pet puta vozeći duž



puta držeći X, zatim pritiskajući Gore 2 puta i istovremeno puštajući X.

5 - Vozite napred, uradite Boneless preko visokog svetlećeg zida.

6 - Vozite ka quarter pipe sa druge strane i uradite Boneless na vrhu.

Find the Stolen Skateshop Goods

Na ovom nivou skejteri se nasumice kreću po nivou, ali ih lako možete uočiti jer svako od njih ima iznad glave belu lebdeću lobanju. Treba samo da prođete kroz njih i povratite stvari.

Nivo 7: With Syrup or Jelly

Remove All of the Stickers

1 - Iskoristite rampu da odskočite i grind-ujete gelender na zgradi. Skočite desno od zgrade i držite Trougao da izvedete Wallride za prvi stiker. (Na easy i normal samo skočite sa rampe i wallride zgradu)

2 - Po doskoku skrenite levo za 90 i videćete drugi stiker daleko gore na zgradi sa suprotne strane puta. Pređite put, odskočite od rampe, skočite levo na vožnju po zidu zgrade, zatim skočite opet i grind-ujte vrh znaka na visini. Skočite sa znaka levo i vozite po zidu zgrade i pokupite drugi stiker. (Na easy i normal samo skočite levo sa odskočne rampe i vozite po zidu)



3 - Posle vožnje po zidu, spustite se na put i skrenite na levo za 90. Prođite hem. Čišćenje i zađite iza ćoška puta na levo, opet levo i naći ćete stiker na zidu radnje za hemijsko čišćenje.

4 - Vratite se na put i skrenite na levo za 90. Vozite duž puta do kraja, zađite iza ćoška na levo, zatim na prvom skretanju idite na levo gde ćete na zidu naći četvrti stiker.

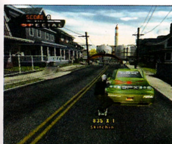
5 - Okrenite se i vratite se nazad na put. Okrenite se na levo za 90 i pratite put do ljubičaste zgrade. Zađite iza desne strane zgrade i videćete poređane kante za đubre pored kojih su mali quarter pipe. Odskočite sa desne da grind-ujete levu stranu prolaza, preskočite prazninu do drugog šetališta, zatim na kraju skočite desno i vozite po zidu za peti stiker. (Na easy i normal peti stiker se nalazi na zidu kod ljubičaste zgrade).

Get the Best Donuts

- Easy težina: Blago skrenite levo i grind-ujte plavu kantu za đubre i pokupite prvu krofnu. Preskočite prazninu za drugu krofnu, pa grind-ujte drugu plavu kantu za treću krofnu, i nastavite pravo. Grind-ujte stroj za sađenje za četvrtu krofnu, preskočite prazninu za petu krofnu i nas-



tavite da grind-ujete strojeve za sađenje za još tri krofne. Preskočite prazninu na kraju stroja za devetu krofnu, grind-ujte sledeći stroj za desetu krofnu. Na kraju stroja je jedanaesta krofna, spustite se i nastavite pravo da pokupite poslednju krofnu na maloj ivici.



- Normal težina: Idite isto kao na sick težini, do treće krofne, dok ne dođete do half pipe. Grind-ujte gornju polovinu za četvrtu krofnu, skočite i vozite do izvan skejt parka za petu krofnu. Vozite do druge strane puta i pored leve strane zgrade je šesta krofna. Grind-ujte obe leve klupe i skočite da grind-ujete barikadu na putu za sedmu krofnu.

Nastavite dok ne vidite quarter pipe



ispred male zgrade. Odskočite sa quarter pipe i grind-ujte levu stranu krova zgrade za osmu krofnu. Skočite sa kraja krova i grind-ujte poređane klupe za devetu krofnu, sa kraja skočite desno na klupu za piknik za desetu krofnu. Vozite niz travnatu padinu i prebacite se na krov Wakeboard radnje za jedanaestu krofnu, zatim vozite quarter pipe sa druge strane radnje za poslednju krofnu.

- Sick težina: Vozite uz quarter pipe na levo i uzmite prvu krofnu i grind-ujte desni gelender iznad. Spustite se i grind-ujte nakrivljenu dasku za drugu krofnu. Po doskoku u skejt park, vozite uz half pipe za treću krofnu. Odvezite se desnom stranom half pipe i odskočite sa quarter pipe i pokupite četvrtu krofnu, a zatim i petu krofnu.Hip transfer sa desne strane quarter pipe za šestu krofnu.Prebacite se i skejt parka za sedmu krofnu. Skrenite desno i preskočite zid za osmu krofnu, pa grind-ujte gelender uz stepenice i pokupite devetu krofnu. Popnite se uz padinu, grind-ujte levo duž stroja za sađenje za desetu krofnu, zatim iskoristite quarter pipe za jedanaestu krofnu. Po doskoku na quarter pipe okrenite se levo i grind-ujte zid za poslednju krofnu.

The Skateboarding Bandit

- Easy i normal težina: Grind-ujte desni gelender za prve dve keš ikone, skočite sa nje i grind-ujte ivicu krova za treću i četvrtu ikonu. Skočite sa kraja i grind-ujte dve klupe za petu i šestu ikonu (Na easy se ovde završava). Skočite sa druge klupe i sletite u manual da pokupite sedmu ikonu ispred ljubičaste zgrade, nastavite pravo i naći ćete poslednju ikonu iznad desnog quarter pipe.

- Sick težina: Grind-ujte desni gelender



za prve dve ikone, skočite i grind-ujte žicu ispod i pokupite treću ikonu. Nastavite da grind-ujete žicu za četvrtu i petu ikonu. Skočite sa nje u manual, brzo se odvezite na levu stranu puta i grind-ujte ogradu za šestu ikonu.

Skočite sa žice, doskočite u manual i grind-ujte dva gelendera sa leve strane puta za četiri ikone. Skočite sa kraja i grind-ujte tribine za još dve ikone, skočite sa njih i uz manual dođite do quarter pipe i uzmite ikonu. Skočite, i grind-ujte levi deo krova za poslednju ikonu.

Help the Private Eye

1 - Vozite pravo i skrenite desno iza ćoška. Vozite ka ljubičastoj zgradi u daljini i pre ćoška skrenite desno i videćete kola na travnatoj površini. Potrebno je da grind-ujete ta kola.

2 - Vozite ka levoj quarter pipe ispred ljubičaste zgrade. Napravite naznačen broj trikova preko cirade i sletite na drugu stranu quarter pipe.

3 - Krenite ka putu i skrenite na levo za 90. Prođite oba quarter pipe-ova pored zgrade i grind-ujte gelender uz stepenice i dostavite prvu stvar za hemijsko čišćenje. Skrenite levo za 90, spustite se do puta i grind-ujte prvi set stepenica na desno. Blago se okrenite levo i krenite pravo da predate drugu stvar ženi ispred ulaza u zgradu.

Vozite oko zgrade, grind-ujte krivu ivicu i skočite na put. Po doskoku se okrenite na desno za 90 i nastavite pravo da predate treću stvar ženi ispred ulaza u Kumon Inn. Okrenite se na levo i krenite niz put da dostavite četvrtu stvar čoveku ispred ulaza za ljubičastu zgradu. Okrenite se na levo za 90 i idite duž puta da dostavite poslednju stvar na drugi kraj nivoa.

Revenge!!!

1 - Okrenite se blago desno da vidite dve quarter pipe sa velikim znakom između. Vozite uz desni i grind-ujte levi da porušite prvi znak.

2 - Skočite sa quarter pipe i okrenite se na levo ka putu. Vozite niz desni stranu puta i iskoristite malu rampu iza



parkirališta da odskočite u grind-u i porušite drugi znak.

3 - Skočite nazad na put i malo pre ćoška skrenite levo i naći ćete travnatu površinu sa trećim znakom.

4 - Posle ćoška, nastavite da vozite duž leve strane puta i zađite iza sledećeg ćoška na levo gde ćete naći četvrti znak na travnatoj padini sa desne strane puta.

5 - Nastavite duž desne strane puta i na ćošku ćete naći peti znak. Ako vam vreme ističe, uradite manual. Grind-ujte znak da završite prvi deo zadatka.

U drugom delu zadatka, vozite kola oko grada tako što ćete da pratite zelene strele na putu. Izbegavajte ostale automobile koji se budu pojavljivali u ovom delu, jer je u težim modovima važno da ne stanete.



Pošto ste se dva puta provozali, krenite uz beli put, skrenite na levo za 90 i vozite ka Wakeboard radnje, zatim vozite uz malu padinu između dva quarter pipe i izvršili ste zadatak.

Special Goal

Ovo ćete naći pričajući sa Eric Koston-om kod wakeboard radnje. Napunite full special bar i uradite Yeah Right manual (Dole, Levo + Trougao) niz sud. U drugom delu napunite full special bar i 'skitch the car'. Pustite onda auto posle prvog ćoška



na ulici, i uradite Yeah Right manual kroz kupe.

Nivo 8: Grease the Pros

Party Boat Skate-tricks

Iskoristite half pipe na party čamcu i izvedite naznačene trikove u roku od jednog minuta.

Wallplant Combo

Krenite napred od starta, skočite i pritis-



nite Dole i X istovremeno da biste uradili Wallplant sa mosta. Sletite u manual-u i spustite se niz tri seta kupa do kraja puta (na easy težini zadatak se završava posle prve kupe, a na normal kada prođete treću kupu). Okrenite se za 90 na kraju puta i uradite manual kroz sledeća tri seta kupa.

Beat Andrew's Best Combos

Sa starta napravite naznačene poene ispred Wakeboard radnje, u delu sa druge strane zgrade i na krovu. Sledi pomoć u dobijanju poena:

1 - Vozite niz travnatu padinu i izvedite neki trik na quarter pipe-u ispred Wakeboard radnje. Npr. Boneless sa ivice quarter pipe-a, Benihana (Dole + Levo +



Krug) 540 u vazduhu, zatim revertujte u manual po doskoku. Uradite manual preko nagnutih ivica na desno i skočite da ih grind-ujete. Na pola puta, skočite i uradite flip trik pre sletanja da opet grind-ujete ivicu. Skočite sa kraja ivice i uradite Grab pre sletanja.

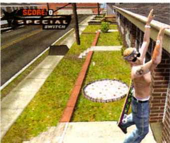
2 - Na startu priđite quarter pipe-u i uradite Boneless za extra visinu. Trebalo bi da imate full special bar iz prethodne akcije, zato uradite McTwist u vazduhu, revertujte u manual po doskoku i uradite flip trik sa kraja gelendera, manaual-om pređite na drugu stranu puta i grind-ujte gelender na stepenicama.

3 - Na startu se okrenite za 90 stepeni i uradite Boneless i McTwist na quarter pipe-u. Revertujte u manual po doskoku, i uradite još jedan McTwist na quarter pipe-u sa druge strane krova. Revertujte po doskoku.

Bowl Grind

- Easy i normal težina: Grind-ujte desnu stranu suda i oborite nameštene flaše.

- Sick težina: Grind-ujte desnu stanu suda i oborite prvi set flaša, nastavite da grind-ujete niz ivicu suda i prebacite se na grind desne ivice i oborite drugi, treći i četvrti set flaša. Vratite se da grind-ujete



ka vrhu da biste oborili poslednji set flaša.

Prove Yourself

1 - Vozite bilo koju rampu na nivou i uradite 360 u vazduhu.

2 - Vozite bilo koju rampu na nivou i uradite 360 (540 na normal, i 720 na sick)u vazduhu, zatim Revertujte po doskoku na quarter pipe. Ovo ćete najbolje uraditi na spine rampi kod skladišta, koristeći prvo Boneless da dobijete extra visinu.

3 - Sick težina: Vozite uz bilo koju rampu na nivou i uradite 720 u vazduhu, zatim revertujte po doskoku.

Impress Tony Hawk

Koristeći half pipe, uradite naznačenih 20 trikova u roku od 1 minuta. U drugom delu, pobedite Tonijev rezultat u half pipe-u u roku od jednog minuta.

Nivo 9: Kill the Comp

Place in Street Contest

- Blizu starta se nalazi padina. Vozite uz nju i preskočite gelender na vrhu, uradite Wallplant (Dole + X) sa zida i izvedite specijalan trik (McTwist) pre doskoks. Možete dodati Boneless i neki okret pre



Wallplant-a za dodatne poene.

- Sa leve strane skladišta se nalazi mala ivica sa dve klupe. Polako priđite i grind-ujte je, zatim naizmenično pritisnite Kocka, Trougao i Krug za razne grind varijacije. Četiri ovakve varijacije vam mogu doneti i do 3,000 poena.

- Dve quarter pipe-a u gornjem desnom uglu skladišta se mogu iskoristiti kao half pipe, i odlični su za postizanje poena. (pogledajte Place in Vert Contest za pomoć)

Place in Vert Contest

- Priđite jednoj strani half pipe sa punim special meračom i uradite Boneless na vrhu,



specialni trik u vazduhu i po doskoku Revertujte u manual. Izvedite još jedan specijalan trik sa druge strane rampe (npr. dva McTwist-a vam daju i do 50,000 poena!)

- Posle ove kombinacije, priđite jednoj strani half pipe, pritisnite Gore i Trougao da izvedete Nose Stall. Skočite i izvedite Flip trik (npr. Impossible), zatim opet držite Gore i Trougao da sletite na Nose Stall. Uradite flip trik do Nose Stall-a po treći put, pa se vratite u half pipe. Ako dodate ovu



novu kombinaciju onoj iz prethodnog paragrafa, možete dobiti i do 130,000 poena.

- Iako je ovo Vert takmičenje, mala spine rampa sa strane half pipe-a se isto može iskoristiti. Izvedite specijalne poteze, spin i flip trikove dok koristite prebacivanje (R2) za extra poene.

Get Onto the Roof of Spot

Skočite napred, držite R1 i povucite se na krov. Skočite na levu ciradu, zatim se popnite uz merdevine na krov skladišta.

Za ovaj zadatak pobedite Džimov najbolji rezultat na krovu. Jedan način je da grind-ujete duž velike cevi, izvodeći flip trikove i spinove. Skočite sa kraja cevi i grind-ujete žicu iznad, skrenite blago levo i napravite ostatak poena na dve quarter pipe.

Win Best Trick Contest

U oba dela takmičenja za najbolji trik, uradite trikove u uličnom delu i pobedite protivnike sa najboljim rezultatom.

Nivo 10: Join a Team

Choose Team (izaberite tim)

Odgledajte 5 kratkih filmova i odlučite kom timu ćete se privoleti: Birdhouse, Element, Flip, Girl ili Zero. Kada odlučite, izaberite neke od stvari iz skejt šop-a koje će vam trebati, pa se vratite u igru.

Nivo 11: Prove Yourself Worthy

Flip the Big Stairs

Na startu vozite se niz mali broj stepenika i skrenite levo da vidite velike stepenike. U prvom delu uradite Heelflip (Desno + Kocka) niz stepenice, u drugom delu stepenica Double Kickflip (Levo + Kocka, Kocka), u trećem delu stepenica Double Impossible (Gore + Kocka, Kocka) i u poslednjem delu stepenica 360 Flip (Dole + Levo + Kocka, Kocka).

Daredevil High Line

- Easy težina: Od starta vozite pravo i grind-ujte ivicu zgrade i porušite sedam kutija sa cvećem.

- Normal i sick težina: Od starta vozite pravo i grind-ujte ivicu zgrade i porušite prve tri kutije sa cvećem. Na kraju ivice skočite na putić i pređite oba ćoška do drugog dela. Grind-ujte sledeću ivicu i porušite narednih sedam kutija sa cvećem (Na normal se ovde završava). Vozite okolo



ćoškova puta, grind-ujte ivicu da oborite krajnje dve kutije sa cvećem.

Air Out the Atrium

Popunite full special bar tako što ćete da grind-ujete krov i prići rampi sa bilo koje strane praznine. Na vrhu rampe uradite Boneless i Melon (Levo + Krug), Stiffy (Desno + Krug, Krug), Rocket Air (Gore + Krug, Krug) i konačno One Foot Tailgrab (Dole + Krug, Krug) preko praznine.

Rooftop Technician

Uradite manual pre nego dođete do kupa ispod prvog luka, uradite naznačene trikove preko barikade i uradite manual do sledećeg seta kupa.

See a Man About a House

Vozite quarter pipe sa bilo koje strane statue i držite R2 da se prebacite na drugu stranu. Izvedite sve naznačene trikove u



roku od jednog minuta da ispunite zadatak.

Special Goal

Popričajte sa Paul Rodriguez-om kod statue konja. Napunite full special bar i krenite do odskočne rampe na drugoj strani krova. Skočite sa rampe, uradite 540 flip (Levo, Dole + Krug), pa Acid Drop (R2) do quarter pipe sa druge strane statue konja.

Nivo 12: Party! Party! Party!

Let's Get This Party Started

1 - Skrenite blago levo i uradite wallplant na zelenom delu krova i postavite prvi flajer.

2 - Po doskoku skrenite na levo za 90 i naskočite na stepenice. Vozite do gornjeg desnog ćoška ovog područja gde ćete naći drugu lokaciju.

3 - Po doskoku skrenite levo za 90 i vozite niz stepenice. Blago skrenite levo i vozite kroz luk za treću lokaciju.

4 - Po postavljanju trećeg flajera, na putu skrenite na levo za 90 i krenite napred do četvrte lokacije ispod luka.

5 - Po doskoku skrenite desno za 90 i vozite do raskrsnice na putu, zatim skrenite levo i pratite zavijutak puta na desno gde se nalazi poslednja lokacija za postavljanje flajera.

No Band...No Party. Bummer!

- Easy težina: Krenite napred i grind-ujte krivu ivicu za prvi instrument. Skočite sa kraja i vozite niz put, prođite raskrsnicu, na



ćošku skrenite desno i grind-ujte krivu ivicu na levoj strani sledećeg ćoška za drugi istrument.

Skočite i nastavite niz put do sledeće raskrsnice, skrenite na levo za 90 i grind-ujte klupe blizu lukova na levo za treći instrument. Skočite, skrenite na desno i kad prođite kroz lukove sa druge strane puta naći ćete poslednju instrument iznad quarter pipe-ova.

- Normal težina: Vozite napred i grind-ujte ivicu do kraja za prvi instrument. Skočite i vozite niz put do raskrsnice, skrenite na levo za 90 i vozite uz quarter pipe sa desne strane luka i pokupite drugi instrument. Po doskoku vozite niz padinu i prođite kroz luk.Prođite raskrsnice i naskočite na oba seta stepenika što se vide udaljini.

Na vrhu stepenica skrenite na desno i grind-ujte levo ispred vas duž ivice da pokupite treći instrument. Po doskoku blago se okrenite levo, pa se vozite niz dugačku krivudavu padinu blizu leve strane fontane. Vozite uz malu padinu sa gelenderom u sredini, na vrhu se blago okrenite desno odakle ćete videti još jednu padinu sa četvrtim instrumentom na visokoj ivici. Odskočite sa vrha padine i grind-ujte ivicu i pokupite instrument.

- Sick težina: Krenite napred i grind-ujte krivu ivicu za prvi instrument. Skočite, vozite ka raskrsnici, zatim skrenite na desno za 90 pa ka sledećoj raskrsnici. Prođite kroz bilo koja tri luka na levo da uđete u zgradu, pa iskoristite bilo koji quarter pipe da odskočite i grind-ujete gelender iznad gde ćete pokupiti drugi instrument.

Skočite da sletite na krov, pa iskoristite padinu krova da odskočite na crveni krov sa druge strane puta. Na vrhu tog krova je treći instrument. Skrenite na levo za 90 i krenite ka fontani na drugom kraju ovog nivoa. Preskočite prazninu između quarter pipe-ova iza fontana da pokupite poslednji instrument.

No One Likes A Dude Festival

1 - Krenite napred i na raskrsnici skrenite levo. Iza ćoška na kraju puta se nalazi prva devojka. Napravite naznačen broj poena u jednom combu.

2 - Okrenite se nazad i vozite uz put. Na raskrsnici skrenite levo i pratite put iza oba ćoška za drugu devojku. Uradite manual i izvedite naznačene freestyle trikove.

3 - Okrenite se nazad i krenite niz put ka luku. Pre luka skrenite levo i pratite put sa desne strane zgrade za treću devojku. Napravite potreban broj poena u roku od dva minuta. Pratite crvenu strelu nazad do starta.

Acid Drop the Two Towers

Trčite napred i popnite se do vrha merdevina. Dođite do ivice tornja i držite R2 za Acid Drop na quarter pipe ispod.

Iskoristite quarter pipe na putu da naskočite na vrh ivice (držite R1 + L1 po odskoku), zatim se popnite uz merdevine i Acid Drop sa drugog tornja

All We Need Is A System and Some Rims

Krenite napred i prođite kroz prvu kapiju, zatim pratite mali put koji krivuda na desno oko sledeće dve kapije. Skrenite na levo i prođite četvrtu kapiju na raskrsnici, pa nastavite pravo da prođete petu kapiju na ćošku. Pratite ovaj mali put do sledećeg ćoška da prođete šestu kapiju, pa nastavite do raskrsnice za sedmu kapiju. Skrenite na levo i krenite niz put da prođete kroz još dve kapije.Po prolasku kroz devetu kapiju, vozite se do male nagnute padine na levo za desetu kapiju. Nastavite do vrha padine ispred ulaza u zgradu za 11. kapiju, nastavite niz sledeću padinu do 12. kapije na dnu padine. Blago skrenite levo i prođite kroz 13. kapiju sa leve strane fontane, zatim se okrenite na desno za 90 i krenite pravo da prođete sledeće tri kapije. Vratite se do puta da prođete 17. kapiju, nastavite pravo za poslednju kapiju.

Nivo 13: Demo Time

Get Your Gear Back From the Fuzz

Držite Gore za 'skitch the kart', i ostanite na tome u potrebnom vremenu dok pritiskate R1 i L1 da izbegnete čuvare na putu.

Round Up the Posse For the Demo

1 - Okrenite se na levo za 90 i krenite niz put gde ćete videti prvog skejtera na ivici zgrade. Vozite uz quarter pipe ispod ivice, držite R1 + L1 da se oslobodite daske i brzo pritisnite R1 da se uhvatite za ivicu. Popnite se.

2 - Vratite se do quarter pipe i okrenite



se levo. Pratite zavijutak na putu desno, okrenite se levo na raskrsnici i prođite kroz prvi luk na desno. Drugi skejter se nalazi na vrhu stepenica ovog područja.

3 - Vozite nazad kroz luk i skrenite desno za 90. Prođite oba seta stepenica i nastavite ka fontani. Pre fontane, skrenite desno i videćete quarter pipe. Odskočite od nje, sletite u tunel i vozite malo napred za trećeg skejtera.

4 - Prođite kroz luk na kraju tunela i vratite se na put. Na sledećoj raskrnici skrenite na levo za 90 i na desnoj strani puta ćete naći quarter pipe. Nju iskoristite da naskočite na ivicu (po uzletanju držite



R1 + L1), popnite se uz merdevine i preko praznine se nalazi četvrti skejter.

5 - Spustite se do quarter pipe, blago se okrenite desno i vozite duž vijugavog puteljka. Poslednji skejter se nalazi blizu žbunja kod ivice na desnoj strani puteljka.

3 Is No Crowd. Find More Kids

Napravite potreban broj poena u jednom combu u roku od dva minuta.

The Kids Love Those Free Stickers!

Krenite napred da pokupite prvi stiker, za drugi stiker grind-ujte gelender, a za treći skočite sa desne strane gelendera. Za četvrti stiker vozite do luka sa druge strane puta i grind-ujte tri klupe ispod luka za još tri stikera. Po doskoku sa treće klupe nastavite pravo i pokupite osmi stiker. Grind-ujte uvijenu ivicu kod stepenica i pokupite deveti i deseti stiker. Skočite sa nje i grind-ujte ivicu



iznad klupa za još tri stikera. Grind-ujte oko fontane za još tri stikera, zatim skočite sa fontane za 17-ti stiker. Vozite do luka iznad quarter pipe za sledeća dva stikera, zatim odskočite od cevi za poslednji stiker.

Tear It Up At the Demo

1 - Izvedite sve naznačene vrste grind-ova na visokoj letvi u roku od dva minuta. Na vrhu padine uradite Boneless za extra poene.

2 - Uradite potreban broj poena u roku od dva minuta. (Na easy se ovde završava).

3 - Napunite full special bar i zatim vozite ka quarter pipe ispod reflektora. Odskočite od cevi i na reflektorima uradite Russian Boneless (Levo, Desno + Trougao).



Nivo 14: Get Lei'd

Wedding Guest

1 - Krenite napred i stanite kod zelenog markera. Skočite i uradite kickflip da dobijete prvu fotku sa venčanja.

2 - Skrenite na desno za 90 i vozite preko plaže ka bazenima ispred hotela. Stanite ispod zelenog markera sa druge strane bazena, skočite i uradite Impossible za drugu fotku.

3 - Naskočite na obližnje stepenice pa vozite skroz do drugog kraja hodnika, skrenite na levo i videćete znak 'International Trinket Place'. Izađite na put, stanite, okrenite se na desno za 90 i videćete treći zeleni marker blizu stepenica na desno. Stanite ispod markera i uradite heelflip za treću fotografiju.

4 - Okrenite leđa stepenicama i krenite uz put do radnje sa tiki statuom ispred. Pre radnje skrenite na levo za 90 i sa leve strane puta je četvrti marker. Stanite ispod njega i uradite pop shove-it.

Get Lei'd

1 - Skrenite blago levo i vozite uz quarter pipe sa druge strane puta i pokupite prvi lei.

2 - Po doskoku na quarter pipe skrenite na desno i grind-ujte palmu na travi za drugi lei.

3 - Po grind-ovanju skrenite blago desno, dođite do puta i uđite u 'International Trinket Place' na levo. Spine transfer na kamen u sredini za treći lei.

4 - Po doskoku nastavite pravo do quarter pipe-a sa naslikanim surfing muralom. Odskočite sa vrha i grind-ujte žicu iznad. Nastavite dok ne pokupite četvrti lei na lelujavom krovu. (Na ivici u skejt parku blizu lelujavog krova u easy i noraml).

5 - Skočite sa žice, po doskoku okrenite se za 180 i vratite se uz put do quarter pipe sa 50-50 logoom na njemu. Odskočite na desno i pokupite peti lei.

Pineapple Killer

Krenite napred i vozite između dva nakrivljena sejača blizu desne strane puta. Vozite niz ovaj mali put i blizu plaže ćete naći prvi ananas kiosk. Okrenite se nazad, vozite uz isti mali put ka ulici, na kraju njega skrenite na desno za 90 i pređite na levu stranu puta da udarite u drugi kiosk. Nastavite pravo i na desnoj strani puta je treći kiosk. Skrenite na levo za 90 i vozite uz desnu stranu sledećeg puta do malog skejt parka za četvrti kiosk. Zađite za levi ćošak puta, pa vozite desnom stranom za poslednji kiosk.

Speak Hawaiian

- Easy (uzmite HIKIWALE): Krenite pravo sa starta i pokupite slovo H.

Pređite na drugu stranu puta i grind-ujte gelender sa leve strane klupe za slova I i K. Skočitesa kraja i naskočite na sledeći gelender da grind-ujete za slova W i A. Skočite i blago se okrenite levo i pokupite slovo L sa druge strane puta, pa grind-ujte gelender na sredini stepenica za slovo E.

- Normal (uzmite MAWAENA): Krenite pravo i grind-ujte krivu ivicu za slovo M. Skočite i grind-ujte dve klupe za slova A i W. Skočite sa kraja klupe za još jedno A, zazim skrenite blago desno i manual do nakrivljene daske na žici za slovo E. Grind-ujte dasku za slovo N, zatim preskočite ogradu na vrhu i manual na desno sa druge strane za slovo A.



- (uzmite HANA NUI): Krenite napred i grind-ujte oko krive ivice za slovo H. Skočite sa ivice i grind-ujte drugu klupu za slovo A. Po doskoku sa kraja klupe uradite manual, skrenite blago levo i iskoristite quarter pipe da preskočite ogradu za slovo N. Po doskoku revertujte u manual, zatim skočite i držite R1 + L1. Otrčite do drugog kraja puta i grind-ujte ivicu za drugo slovo A.

Odskočite sa padine od ivice i grind-ujte lelujavi krov iznad za još jedno N. Nastavite da grind-ujete duž žice za slovo U, zatim grind-ujte duž ivice zgrade za slovo I.

Drain the Pool

1 - Uradite Wallplant na plavoj automat mašini tri puta tako što ćete skočiti ka njoj zatim držati Dole i X.

2 - Popnite se uz merdevine do ivice, preskočite prazninu i popnite se uz druge merdevine. Na vrhu stepenica skrenite na desno, skočite sa ivice i držite R2 da se spustite u bazen.

Special Goal

Napunite full special bar, skočite na obližnju ogradu i uradite Crooks Darkslide (Desno, Dole + Trougao).

NASTAVIĆE SE...



PlayStation®2

The Lord of the Rings: The Return of the King

1000 Experience (iskustvenih) poena:

Pauziraj igru i drži sva četiri prednja tastera (R1+R2+L1+L2) i ukucaj jedan od sledećih kodova, u zavisnosti od karaktera sa kojim igraš. Može se upotrebiti više puta. Kodovi i efekti:

Gore, ■, △, X - 1000 Experience za Aragorna

Gore, △, Gore, Dole - 1000 Experience za Frodoa

O, △, Gore, Dole - 1000 Experience za Gandalfa

O, O △, X - 1000 Experience za Gimlia

X, △, Gore, X - 1000 Experience za Legolasa

△, X,, Dole, X - 1000 Experience za Sama

■, △, Gore, ■ - za Faramira

Dole, Dole, ■, X - za Merry

△, X, ■, X - za Pippina



Karakteri i strele:

Pauziraj igru i drži R1+R2+L1+L2 i pritisni.......

Legenda: (X=X, T=△ ,S=■ ,C=O, U=Gore, U=Dole, L=Levo, R=Desno)

Kodovi i efekti:

T,S,S,T. Maksimum strela - Aragorn

T,U,X,X. Maksimum strela - Faramir

T,T,T,C. Maksimum strela - Frodo

T,D,X,S. Maksimum strela - Gandalf

C,C,C,X. Maksimum strela - Gimli

T,T,T,D. Maksimum strela - Legolas

S,C,C,T. Maksimum strela - Merry

U,C,D,S. Maksimum strela - Pippin

X,X,C,X. Maksimum strela - Sam

X,X,T,T. Otključaj Faramira

X,D,D,X. Otključaj Merry

T,C,S,D. Otključaj Pippina

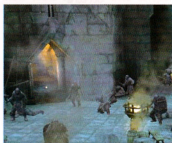
Koopeartivni kodovi:

Pauziraj igru i drži R1, R2, L1, L2. Sa pritisnutim prednjim tasterima ukucaj sledeće kodove:

△, Gore, ■, ■ - Raspodela zdravlja (health-a)

O, ■, Gore, O - Neograničena nastavljanja

Dole, X, X, X - Raspodela Experience (iskustvenih) poena



Komboi sa četiri udarca (Four-Hit Combo):

Pauziraj igru i drži sva četiri prednja tastera (R1+R2+L1+L2) i ukucaj jedan od sledećih kodova, u zavisnosti od karaktera sa kojim igraš, da bi dobio kombo efekte.

Gore, ■, △, Dole - Aragornov Four-Hit Combo

Dole, ■, Dole, O - Frodoov Four-Hit Combo

Dole, △, Gore, O - Gandalfov Four-Hit Combo

△, ■, Gore, X - Gimliev Four-Hit Combo

X, O, △, ■ - Legolasov Four-Hit Combo

△, X, ■, ■ - Merryn Four-Hit Combo

X, X, Dole, O - Pippinov Four-Hit Combo

Gore, Dole, △, △ - Samov Four-Hit Combo



Tajni kodovi:

Kada jedanput završiš igru, otključao si listu sa tajnim kodovima:

1) Startuj misiju

2) Pritisni START da bi pauzirao igru

3) Pritisni i drži R1+R2+L1+L2

4) Ukucaj po želji sledeće kodove. Efekti kodova:

Dole, Gore, △, ■ - Svi upgrade-ovi (poboljšanja)

△, Dole, △, Gore - Pustošenje

Gore, ■, △, Gore - Aragornovi nivo 8 skilovi

O, O, Dole, Dole - Frodovi nivo 8 skilovi

O, ■, Dole, Dole - Gandalfovi nivo 8 skilovi

X, O, Dole, ■ - Gimlijevi nivo 8 skilovi

■, ■, Dole, O - Neograničena oružija koja se koriste za gađanje udaljenih predmeta i neprijatelja

■, ■, Gore, O - Neograničena municija za oružija koja se koriste za gađanje udaljenih predmeta i neprijatelja

O, ■, Gore (na D-pad-u), O - Neograničeno "oživljavanje" u koopearativnoj igri

■, O, ■, Dole - Neranjivost

■, Gore, Gore, Dole - Legolasovi nivo 8 skilovi

O, Gore, △, Dole - Perfekt Mod

■, ■, O, O Vraćanje zdravlja

O, O, △, △ - Samovi nivo 8 skilovi

△, Gore, ■, X - Otključava Gandalfov četvrti nivo sposobnosti



Otključavanje karaktera:

Pauziraj igru i drži R1, R2, L1, L2. Sa pritisnutim prednjim tasterima ukucaj sledeći kod:

△, O, O, O - Frodo

Otključavanje komboa sa tri udarca (3-Hit Combos)

Pauziraj igru i drži sva četiri prednja tastera (R1+R2+L1+L2) u meniju i ukucaj jedan od sledećih kodova, da bi dobio kombo efekte za odgovarajuće karaktere:

■, Dole, O, Gore - Aragorn

■, △, Gore, △ - Faramir

■, Dole, △, ■ - Frodo

Dole, X, Δ, Dole - Gandalf
Gore, ■, O, ■ - Gimli
■, Δ, Δ, O - Legolas
Δ, X, Gore, Δ - Merry
Gore, Gore, ■, O - Pippin
■, X, O, ■ - Sam

Metal Slug 3

Otključavanje novih modova u igri:

Da bi otključao nove modove u igri, moraš kompletirati igru pod "normalnim" setovanjem težine. Fat Island mod i UFO mod će se otključati u glavnom meniju. Savet: mora biti uključena "auto-save" opcija.



Spawn: Armageddon

Kodovi se aktiviraju pomeranjem D-pad-a na kontroleru. Čućeš reči "Necro goddess" ili "Necro licious" ukoliko si ih korektno ubacio.

Gore, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, Levo, Levo - Sva oružija

Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno - Neograničena municija

Gore, Dole, Levo, Desno, Dole, Levo, Gore, Desno - Neograničena Necroplasma

Gore, dole, levo, desno, gore, gore, gore, gore - Bez krvi

Gore, Dole, Levo, Desno, Desno, Levo, Levo, Gore - Otvaranje svih Comics-a

Gore, Dole, Levo, Desno, Levo, Levo, Desno, Desno - Otvaranje svih misija

Gore, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole - Otvaranje Enciklopedije



Ratchet & Clank: Going Commando

Da bi otključao Challenge mod, pređi jedan put igru.

Da bi otključao većinu tajnih menija, igraj u challenge modu.

Da bi otključao Mega oružje, po dobijanju sledeće forme oružja, kupi ga od prodavca u challenge modu.

Da bi otključao ostatak tajnih menija uzmi svo oružje i modove u drugoj formi. Ovo se ne odnosi na Clank Zapper, Gagetron oružje, R.Y.N.O II ili Zodiac. Ovi mogu imati svoju prvu formu.

Da bi otključao Ultra oružje uradi upgrade (poboljšanje) Mega oružja.



Da bi otključao Beach Boy-a sakupi 30 skill poena

Da bi dobio veliku galvu Clank-a sakupi 10 skill poena

Da bi dobio veliku glavu Ratchet-a zaradi 5 skill poena

Da bi neprijatelji imali velike glave zaradi 25 skill poena

Da bi obrnute (mirrored) nivoe zaradi 12 skill poena

NPC-jevi imaju velike glave ako zaradiš 15 skill poena

Maximo

Mastery mod:

Potrebno je da zadobiješ 100% mastery ranga na kraju svake igre za sve nivoe osim one u Hub-u.

Da bi ovladao nivoom, moraš ubiti svakof neprijatelja i naći svaki sakriveni sanduk.

Ako stvarno zelis da ovladaš "Mastery Level-om", nađi iteme koji te regenerišu čak i kad pogineš. Ovo će ti omogućiti da sakupiš više Koin kako bi mogao da kupiš sve na nivou, uključujući "Foot Cheese". Pobrini se da ovladaš Evil Wizard-om. On će te uvek regenerisati, dajući ti extra život. Ovo će ti takođe omogućiti da se vratiš nazad i pokupiš još Koin. Nemoj završavati nivo udaranjem kamen energije na kraju. Namerno pogini kada ubiješ sve protivnike, sakupiš sve Koin, iteme i iskoristiš extra život Evil Wizard-a. Zatim, ponavljaj ovo sve dok ne budeš imao dovoljno. Nećeš izgubiti Koin kada pogineš - osim ako ostaneš bez extra života i pojavi se Grim Reaper i pokupi tvoju dušu. Nikad nećeš pokupiti dovoljno spirirta da se sačuvaš. Iskoristi izbočine za prednost u Mastery mod-u pre nego što udariš u kamen energije da bi ga završio. I nemoj zaboraviti da ne možeš da snimiš poziciju u Mastery nivou.



Talenti:

Ime - Prvi svet u kome se pojavljuje - Opis

Moćni udarac - 1 - Osnovni za borbu

Pomoćni udarac - 1 - Nije neophodan ako koristiš Moćni udarac za većinu svojih napada

Opasni okretni napad - 3 - Dobar za napadanje više neprijatelja

Štitovi:

Štit za zabacivanje se prvi put pojavljuje u prvom svetu. Štit Midas je osnovni za sakupljanje i prvi put se pojavljuje u prvom svetu. Moćni štit se prvi put pojavljuje u trećem svetu i za njega moraš već imati štit za zabacivanje. Lebdeći štit se prvi put pojavljuje u trećem svetu. Olujni štit je odličan za borbu protiv neprijatelja i najbolji koji možeš imati, a pojavljuje se u trećem svetu.

Štit grmljavine se prvi put pojavljuje u četvrtom svetu i povređuje tvoje neprijatelje dok te napadaju.

Lak novac i životi:

Ponovi nivo i dobićeš 200 coins i 2 života. Zatim se vrati nazad i ponovi proces onoliko puta koliko je potrebno.



Resident Evil Zero - GameCube

Alternativni kostimi: Uspešno završi igru sa bilo kojim rankom pod "normal" ili "hard" setovanjem težine. Pokreni novu igru. Ključ od ormana će ti se pojaviti u inventaru. Upotrebi ga da bi otključao orman u sobi gde si prvi put pronasao "Hunting Gun", da bi imao pristup novim kostitima za Rebeku i Bilija.



Bonusi na završetku igre:- Uspešno završi igru sa "B", "C", ili "D" rankom i otključaj Leech Hunter mini-igru.

Uspešno završi igru sa vremenima između 3:31 i 5:00 za "A" rank da bi otključao "Submachine Gun" i Leech Hunter mini-igru.

Uspešno završi igru sa vremenom 3:30 ili brže za "S" rank, da bi otključao Rocket Launcher, Submachine gun, i Leech Hunter mini-igru.

Leech Hunter mini-game bonusi:- Uspešno završi Leech Hunter mini-igru sa jednim od sledećih rankova da bi otključao odgovarajuće bonuse.

"A" rank: Sva oružija
"B" rank: Pištolj
"C" rank: Lovačka puška
"D" rank: Magnum
"E" rank: Submachine Gun -

Bunuse u završnici:

Rankovi i nagrade:

D:(9:01 i više) Leech Hunter i Closet Key (ključ od ormana)
C:(7:01 - 9:00) Leech Hunter i Closet Key
B:(5:01 - 7:00) Leech Hunter i Closet Key
A:(3:31 - 5:00) Submachine Gun, Leech Hunter, Closet Key
S:(3:30 or less) Raketni lanser,



Submachine Gun, Leech Hunter, Closet Key

Zagonetka sistema kočenja - Glavni kod je 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 7 + 2 = 81. Ovo bi trebalo da aktivira kočnice za voz.

Dial broj koji se ukucava na vratima je [4863] na disku 2, gde je lociran "cable car".



Zagonetka kruga fontane: Kada stigneš do kružne fontane u kojoj se nalazi šest životinja (na prvom disku), upotrebi Billy i "osvetli" statue sledećim redosledom: Jelen, Vuk, Konj, Lav, Zmija, Orao.

Produžetak vremena za otkrivanje zagonetki: Pokušaj da promeniš partnera dok rešavaš zagonetke koje su vremenski ograničene. Vreme koje dobijaš (od prijavljivanje greške), iskoristi za proučavanje zagonetke.

Soba sa klavirom - Kada uđeš u sobu sa klavirom, budi siguran da su ti oba karak-



tera unutra. Stavi Bilija da svira klavir. Vrata od bara će se otvoriti. Ubaci Rebeku unutra i uzmi bateriju. Vrata će se zatvoriti. Da bi izvukao Rebeku nazad, ponovo stavi Bilija da svira klavir i vrata od bara će se otvoriti.

Ubijanje slepog miša bez municije - Kada utrčiš u crkvu, priđi pored slepog miša i uđi u "save" sobu. Kada budeš izašao napolje, pronaćićeš mrtvog slepog miša.

Leech Hunter:

Pronalaženje shotgun-a: - Kada si u odvodnom kanalu, podigni municiju za shotgun. Zatim pokušavaj dalje da pokupiš nešto i možda ćeš naleteti na shotgun.

Ekstra submachine municija - Čim započne Leech Hunter (lov na pijavice), zgrabi prvu pijavicu koju ugledaš i beži. Ovo će ti dati redenik za machine gun.

Odabir oružija - Postoji način da se odabere da li ćeš pokupiti Submachine gun ili Magnum. Pogledaj u dve biljke na početku stepenica na startu mini-igre.

Ukoliko su boje plava i zelena, dobićeš magnum. Ukoliko su boje zelena i zelena, dobićeš Submachine gun. Submachines gun može isto što i magnum, ima istu razornu moć, s tim da troši manje municije. Zelena i zelena su najbolja preporuka.

GB ADVANCE

Fire Emblem - GBA

Da bi otključao istoriju borbe pobedi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao Eliwood-ovu priču, hard mod, pobedi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao Hector-ovu priču, pobedi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao Hector-ovu priču, hard mod, pobedi jedan put u Hector-ovoj priči.

Da bi otključao Lyn-inu priču, hard mod (bez tutorijala), pobedi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao konverzaciju podrške, pobedi jedan put u Eliwood-ovoj priči.

Da bi otključao borbenu arenu, potrebno da jedan put pređeš igru.

Hector mod i hard mod se otključavaju po jednom prelasku igre.

Ako želiš da zadržiš efekte Nilovog ili Ninianovog prstena više od jednog okreta, učini da dotični karakteri budu spašeni. Ovo će ti omogućiti da koristiš efekat i za naredni okret.



Bilo koji item ili oružje ima ograničeno vreme za koje se može koristiti. Učini da neprijatelj lopov ukrade item, zatim ga ti ukradi od njega i item će biti popravljen.

Tajne prodavnice:

Tajne prodavnice su sakrivene na mapi i mogu biti pronađene samo od strane karaktera sa Member's Card specijalnim itemom, koji se može ukrasti od neprijatelja u poglavlju 19. Ove tajne prodavnice prodaj oružja višeg nivoa i iteme za unapređenje tvojih karaktera.

Poglavlje 19 - Jedna se nalazi na čistini između dva slomljena zida iznad sobe sa dva kovčega blaga u gornjem levom uglu mape, a druga je iza zida u donjem desnom uglu.

Poglavlje 21 - Prazna soba u gornjem levom uglu mape.

Poglavlje 23 - Postoje dve verzije ove mape. Ako je "bos" Linus, prodavnica se nalazi na desnoj strani mape, na ostrvu. U suprotnom, ona se nalazi u između drveća iznad usamljene kuće malo levo od centra.

Poglavlje 29 - U području kvadrata dva sa dva levo od usamljenog kovčega sa blagom u dnu levo. Da bi stigao do ove prodavnice moraš koristiti warp.

Poglavlje 30 - Prodavnica se nalazi u gornjem desnom uglu mape, među drvećem.

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.














I još puno novih igara

NOVE IGRE ZA VAŠ MOBILNI TELEFON



Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.
Cena poziva : 0,36 din / sec

ELF

Will Ferrell (Old School, "Saturday Night Live") igra patuljka u komediji Elf. Režiser je Jon Favreau (Made) prema scenariju David Berenbaum. OSTALE ULOGA IGRAJU: James Caan, Zooey Deschanel, Mary Steenburgen, Daniel Tay, Edward Asner I Bob Newhart .







Pre mnogo vremena, jedne Božićne večeri , mala beba iz sirotišta je upuzala u vreću sa igračkama, koja je nošena u radnju Santa, na severnom polu. Mada je odvojen od oca i odgajan da bude patuljak, kako je rastao bio je mnogo veći od ostalih. Bilo je jasno da Badi (Vil Ferel) nikada neće ući u svet patuljaka. Ono što on želi jeste da pronale svoju pravu porodicu. Badi odlučuje da pronale svoje mesto u svetu, i odlazi za Njujork da pronale svoje korene.

Mada je Badi iskusio svet kakav nije ni znao da postoji, brzo je naučio da život u velikom gradu nije med i mleko, i osećao se kao autsajder. Vratio se na Severni Pol. Badi je tražio svog pravog oca Voltera (James Caan), izdavača dečjih knjiga, koji mnogo radi. Volter ne veruje Badiju ni reč, u stvari činjenica je da je jedino u šta Volter veruje negde na dnu. Badi je takole otkrio novu mamu (Mary Steenburgen), i shvatio da ima polubrata od deset godina (Daniel Tay) koji ne veruje u Božić i patuljke sa Santa. U stvari, svi su izgleda zaboravili istinsko značenje Božića.

Kako se približava praznična sezona, Badi je sve preuzeo na sebe. Želi da pronale porodicu, sazna sudbinu i da spase Božić za Njujork i svet.





LARA CROFT TOMB RAIDER: KOLEVKA ZIVOTA



"Ova kolevka se baš ljulja!" - Thelma Adams, US WEEKLY/CNN-AMERICAN MORNING

Dobitnica Oskara* Anlelina Džoli "je još seksipilnija nego u prvom Tomb Raider-u."**

Lara Kroft (Anlelina Džoli) se vratila u akciju i suočava se sa svojom najopasnijom misijom: da povrati ono za šta je drevna civilizacija verovala da predstavlja oličenje zla, Pandorinu kutiju. Ona mora da prole celu Zemljinu kuglu, od Grčke preko Hong Konga, do Kenije i dalje, da bi stigla do kutije pre nego što je pronale ludi naučnik (Kjaran Hindis) čiji je plan da je iskoristi za masovno uništenje. Za ovu avanturu, Lara angažuje svog bivšeg partnera, Terija [eridana (Žerar Batler) - opasnog plaćenika koji je ranije izdao Laru i njihovu zemlju. Ona zna da je on najbolji za ovu misiju, ali da li može opet da mu veruje? Pridružite joj se dok juri kroz divlje borbe, zaslepljujuće obračune sa pucnjavom i zapanjujuća bekstva padobranom, u pokušaju da sačuva drevni artefakt... i budućnost čovečanstva.

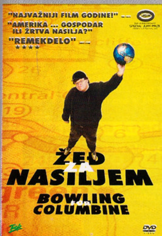
* - 1999 Najbolja sporedna uloga, Girl Interrupted

** - Tom Gilatto, People

Posebni DVD dodaci:

- Komentar režisera Žana De Bonta
- Izbačene/alternativne scene (sa komentarom Žana De Bonta po izboru)
- Film o filmu: Obuka; Vozila i oružje; Kaskaderi; Vizuelni efekti; Filmska muzika
- Probno snimanje Žerara Batlera
- Muzički spot: Korn "Did My Time"
- Muzički spot: The Davey Brothers "Heart Go Faster"
- Originalna arhiva sa Web sajta
- Widescreen verzija; Uvećano za 16X9 televizore
- Dolby Digital; engleski 5.1 Surround, francuski 5.1 Surround
- Titl na engleskom

BOWLING FOR COLUMBINE (2002) ZEDJ ZA NASILJEM



Uz pomoć svog večitog šarma i proverenog imena, Majkl Mur kreće na put po Americi u pokušaju da otrkije zašto je stanje potpune sreće kod ove nacije toliko povezano sa nasiljem. Od srednje škole Columbine u kojoj su postavljene kamere za obezbeđenje, preko doma predsednika NRA, Čarltona Hestona, mladića koji pravi "kućni" napalm uz pomoć knjige Kuvar anarhista, pa sve do ubistva šestogodišnje devojčice koje je izvršio drugi šestogodišnjak. Ovo je kako urnebesna tako i zastrašujuća priča o zloupotrebi vatrenog oružja, koja sudbinski ostavlja publiku nemom i u očekivanju nove vesti o samonastalom ubici koga podjednako štite i ustav i Uzi.

O FILMU:

Film je pre svega priča o stanju u zajednici, o nasilnom američkom duhu. Zašto zbog nasilja oružjem svake godine pogine 11.000 ljudi? Svi koji pričaju i viču u kameru krive sve moguće - od Satane do video igrica. Ali zar smo toliko različiti u odnosu na ostale zemlje i nacije? Šta nas to razdvaja? Kako smo postali ujedno i gospodari i žrtve te ogromne količine nasilja? Ovo nije film o kontroli oružja. Ovo je film o uplašenom srcu i duši Amerike i 280 miliona

Amerikanaca koji su bili dovoljno srećni da dobiju pravo na Uzi. - Da li smo mi nacija ludaka sa puškama ili smo samo nacija ludaka?

NAGRADE:

Za proteklih 46 godina "Bowling for Columbine" je prvi dokumentarni film prihvaćen u zvaničnu konkurenciju filmskog festivala u Kanu. Žiri je film jednoglasno nagradio specijalnom jubilarnom nagradom 55. festivala. Film je nagralen i Oskarom u kategorji za najbolji dokumentarni film, kao i francuskim Cezarom.

TOP LISTA

Autor: FUGEN

Sveže liste uvek možete pronaći na: http://www.the-magicbox.com/

JAPAN

1	Rockman EXE 4 Tournament: Red Sun / Blue Moon	Capcom	GB ADVANCE
2	Mario Party 5	Nintendo	GameCube
3	Full Metal Alchemist	Square/Enix	PlayStation 2
4	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	GameCube
5	PokÈmon Colloseum	Nintendo	GameCube
6	Momotaro Dentetsu 12	Hudson	PlayStation 2
7	Taikou no Tetsujin: 3rd Generation	Namco	PlayStation 2
8	One Piece Grand Battle 3	Bandai	PlayStation 2
9	Kiniro no Gashbell	Banpresto	GB ADVANCE
10	Gran Turismo 4 Prologue	Sony Computer Entertainment	PlayStation 2

USA

1	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	GameCube
2	Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	PlayStation 2
3	Final Fantasy X-2 (PS2)	Square/Enix	PlayStation 2
4	Grand Theft Auto Double Pack	Take Two	XBOX
5	SOCOM II: US Navy Seals	Sony Computer Entertainment	PlayStation 2
6	Need for Speed Underground	Electronic Arts	PlayStation 2
7	True Crime: Streets of L.A.	Activision	PlayStation 2
8	Super Mario Advance 4	Nintendo	GB ADVANCE
9	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PlayStation 2
10	WWE: Here Comes Pain	THQ	PlayStation 2

1 Rockman EXE 4 Tournament (GBA)



U Japanu je u prodaji četvrti nastavak Rockman EXE serijala, poznatijeg kao Megaman Battle Network. Ovaj akcijski RPG sa originalnim izvodjenjem je, kao i za prošlo izdanje, objavljen u dve verzije: Red Sun i Blue Moon. Razlika je u setu čipova koje Megaman koristi u borbi.

1 Mario Kart: Double Dash!! (GC)



Nema sumnje: Nintendo-vi najači aduti uvek imaju sjajnu produ na američkom tržištu! Pravo na broj jedan, ostavljajući iza sebe Medal of Honor i FFX-2, stiže najpopularniji kart serijal. Ako niste, obavezno pročitajte opis u prošlom broju Bonusa ili, još bolje, sami probajte ovu sjajnu igru.

2 Mario Party 5 (GC)



Još jedna godina, još jedan Mario Party. Izgleda da igračima u Japanu ni malo ne smeta to što je ova igra gotovo identična prošlogodišnjem hitu Mario Party 4. Peti nastavak (slobodno se može reći verzija) beleži sjajnu prodaju u Japanu. Igra ovaj put ima čak 70 različitih mini igara.

3 Final Fantasy X-2 (PS2)



Eto, docekali smo prvi direktni nastavak neke Final Fantasy igre. Najprodavanija igra 2003 u Japanu beleži solidnu prodaju i na zapadu. FFX2 je opravdao Square/Enix ova očekivanja, a igrači se u principu ne bune... mnogo. Ipak, može se slobodno reći da je ovo must play za sve RPG fanove.

3 Full Metal Alchemist (PS2)



Akcijski RPG baziran na istoimenoj manga-i, a od nedavno i animiranoj seriji. Igrači vode mladog alhemičara Edward-a i njegovog brata Alphonse-a, čija je duša zarobljena unutar mašine (čitaj: robota), u potragu za kamenom mudrosti. Hmmm... zvuči zanimljivo?

4 Grand Theft Auto Double Pack (XBOX)



Kada se podvuče crta, jasno se vidi da je Grand Theft Auto III sasvim sigurno jedan od glavnih faktora uspeha PlayStation2 konzole u svetu. Rockstar Games Double Pack, koji sadrži GTA III i njegov derivat Vice City, objavljen je i za Xbox. Mnogi će se složiti da su verzije za ovu konzolu ubedljivo najbolje.

NOVI GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- **čekovima građana do 6 mesečnih rata**
- **potrošački krediti na 12 meseci**
- **express krediti - Societe Genneral**











Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu